GUÍAS, TRUCOS Y SOLUCIONES PLAYSTATION

PLANET STATION

100% PLAYSTATION 0% OFICIAL

Nº 10 495 PTAS. 2,98 EUROS

¡¡YA ESTÁ AQUÍ!!

SILENT HILL

LIBRO 64 PÁGINAS
COLIN MCRAE RALLY ¡TODAS LAS PISTAS!

PASO A PASO POR...
DRIVER
HARD EDGE
GRAN TURISMO

REPORTAJES ESPECIALES
LA CARNE ES PÍXEL
LAS BELLEZAS MÁS POTENTES DE LA PLAY
PLAY EN LA PLAYA
LOS JUEGOS MÁS REFRESCANTES

¡¡6 SORTEOS!!
15 SYPHON FILTER
12 SOUL REAVER
10 BUGS BUNNY
5 XPLORER...



PREVIEWS SOUL REAVER > LEGEND OF LEGAIA > MGS VR MISSIONS... Y 14 MÁS ANÁLISIS SILENT HILL > KAGERO: DECEPTION II > RUGRATS... Y 6 MÁS GUÍAS DIVER'S DREAM > ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS > ASTERIX > TOMB RAIDER II (4ª PARTE) PERIFÉRICOS ESPECIAL CARTUCHOS DE TRUCOS





GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS



CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO, O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO ...

967 - 507 269



Te lo enviamos a casa.
Servicio normal - 400 ptas.
Servicio urgente - 850 ptas.



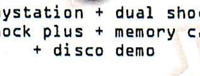








Producto	Precio
playstation + dual shock + disco demo	19.900
playstation + dual shock + duo shock plus + memory card 1Mb. + disco demo	23.990
pistola assassin con pedales y retroceso	8.990
volante mad catz 2 (analógico, vibración, volante funda de piel)	9.990
volante dual force	12.490
playstation + dual shock + 1 mando + memory card 1 Mb. + disco demo	22.990
dual shock	4.500
dual shock blaze	3.990
joystick devastator	3.990
control pad	2.100
memory card	2.100
pack periféricos	4.990
maletín juegos cd case	2.500














Juego	Precio
360 THREE SIXTY	7.490
ABE'S ODDYSEE	3.990
ANNA KOURNIKOVAS	6.990
APE ESCAPE	7.990
ATTACK OF THE SAUCERMAN	6.990
BOODY ROAR 2	7.490
BUGS BUNNY	7.490
COLIN McRAE	4.990
CONSTRUCTOR	3.990
CROC 2	7.490
DIRVER'S DREAM	7.490
DRIVER	8.490
EVIL ZONE	7.490
FINAL FANTASY VII	3.490
FORMULA 1 '97	3.490
GRAN TURISMO	3.490
HERCULES	3.490
METAL GEAR SOLID	8.490
OMEGA BOOST	6.990
RESIDENT EVIL	3.990
RIDGE RACER TYPE 4	7.990
RIVAL SCHOOL	3.990
RUGRATS	8.490
SILENT HILL	8.490
SOUL BLADE	3.490
SOUL REAVER	8.490
STREET FIGHTER ALPHA 3	7.490
SYPHON FILTER	7.990
VIRUS	7.490
V-RALLY 2	8.490













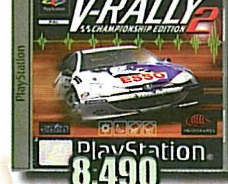












BUSCA ESTOS SIMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS

ENVIO A DOMICILIO

CLUB DE CAMBIO

COMPRA - VENTA DE JUEGOS USADOS

ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967 50 52 26

ALBACETE
PROXIMA APERTURA

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf.: 96 522 70 50

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 96 666 05 53

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924 55 52 22

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 93 894 20 01

BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tl.: 93 814 38 99

CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956220400

GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972 41 09 34

LLEIDA
Unio, 16
25002 - LLeida
Tlf.: 973 26 40 77

MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
Ciudad de los Angeles
28021 - Madrid
Tlf.: 917237428

MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 95 282 25 01

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968 40 71 46

SAN SEBASTIAN
NUEVA APERTURA
Trueba, 13
SAN SEBASTIAN
20001 - Guipúzcoa
Tlf.: 943 32 79 49




TARRAGONA (Reus)
Mare Molas, 25 - Bajo
REUS
43202 - Tarragona
Tlf.: 977 33 83 42

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 96 333 43 90

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf.: 94 447 87 75

SI TIENES UNA TIENDA, O PIENSAS ABRIRLA, INFORMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS EN EL TELEFONO
967 505 226



N10 AGOSTO 1999

Revista mensual de PlayStation publicada por EDITORIAL AURUM, S.L.
Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail:
planet@intercom.es
ed.aurum@bcn.servicom.es

Bajo licencia en lengua castellana de PowerStation, propiedad de Paragon Publishing Ltd.
© Edición castellana Editorial Aurum, S.L.

Editora: Katharina Stock
Director: Juan Trujillo
Producción: Hans L. Kötz
Administración: Montse Prieto
Dirección de Arte: Ibon Zugasti
Jefa de Redacción: Agnès Felis
Redactores: Víctor Carrera, Óliver Méndez
Diseño Gráfico: Álex Ortega
Corresponsal en Madrid e ilustrador: Abraham López xom@latinmail.com
Colaborador: Nacho Fernández
Traductores: Roberto Alberdi, Carles Sierra
Fotografía: Juan Espantaleón

PUBLICIDAD:
Barcelona: José Bonet
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82
93 630 74 06
Fax: 93 652 45 25
E-mail:
ed.aurum@bcn.servicom.es
Madrid: Waterbuk, S.L.
C/Marqués de Urquijo, 26
28008 Madrid

DISTRIBUCIÓN:
Comercial Atheneum, S.A.
Tel. 93 654 40 61
Fax. 93 640 13 43
E-mail:
direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA:
Fepsa 93 238 04 37

IMPRESIÓN:
Rotographik - Giesa, Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
Tel. 93 415 07 99
Depósito legal:
D.L.B 30072-98

906 421 954

Llama, pero piénsatelo bien antes de hacerlo, porque si no luego pasa lo que pasa... Por ejemplo, esta **anécdota**, basada en un **caso real:**

– ¿Es *PlanetStation*?
– Sí, señor, para servirle a usted.
– ¡Pues son ustedes unos estafadores!
– ¡Vaya, hombre! Y *esta vez* ¿por qué?
– Pues por el número 3 de su revista, porque yo fui al kiosco y, como tengo la Raider, me la compré.
[El *amable lector* se refiere a la portada de Lara, obviamente].
– Ya, y entonces intentó dejarla en el juego tal como aparece en la portada, y no encontró ningún truco para hacerlo, ¿verdad?
– ¡NO! Lo que me pasó es que no me sirvió de nada su guía porque ¡¡¡a ver cómo meto yo en el teclado del ordenador un triángulo, un cuadrado, una redonda y todos esos símbolos que ponen!!!

Total, que el señor se obnubiló al ver a Lara en el kiosco y sacó las 500 pesetas de su bolsillo como una exhalación, sin reparar en el "100% PlayStation 0% oficial", ni en el lema que aparece sobre el logo: "Guías, trucos y soluciones PSX". Por no hablar de los botones que hay a la izquierda del logo de *PlanetStation*.

En fin, que como decían nuestras abuelas, "de todo hay en las viñas del Señor".

Si aún te atreves a llamar, recuerda:

906 421 954
24 horas al día, 365 días al año

Puedes llamar **cualquier día a cualquier hora** para dejar tu petición. Nuestro equipo de tramposos removerán cielo y tierra para publicar en próximas ediciones de *PlanetStation* los trucos o consejos que nos pidas. Eso sí: ten en cuenta que lo que no existe no lo podemos inventar, así que ¡no nos pidáis un código para dejar a Lara Croft en uniforme de recién nacida, por favor!

GRÁBATE ESTE NÚMERO EN LA NEURONA:

906 421 954

...o, casi mejor, ten una *PLANETSTATION* siempre a mano.



¿QUIERES TRUCOS? ¡PUES PÍDELOS!

Precio llamada: 43 pesetas/minuto festivos y noches, 54 pesetas/minuto laborables por la tarde y 67 pesetas/minuto el resto de horarios. IVA incluido.

906 421 954

SUMARIO

ACTUALIDAD 6

AL HABLA 14

EXTRAS

CUENTA ATRÁS 25

CARNE, PÍXELS Y JUEGOS DE VÍDEO 36

PLAY EN LA PLAYA 56

DIRECTORIO DE JUEGOS

Guía para acceder rápidamente a los juegos que aparecen en este número.



SUMARIO



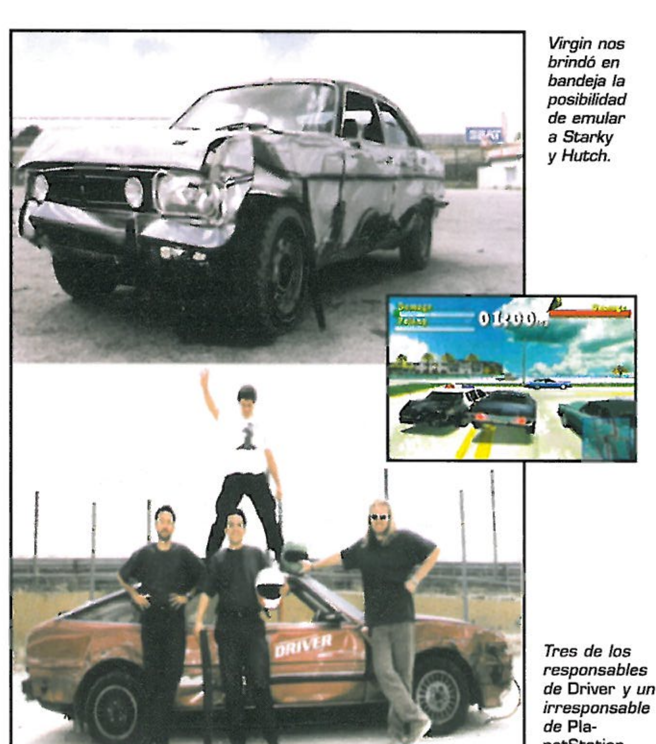




Noticias psx

novedades bombazos lo que vendrá novedades bombazos lo que vendrá noved

DRIVER SE PRESENTA EN ESPAÑA CON UNA APOTEOSIS MOTORIZADA



Virgin nos brindó en bandeja la posibilidad de emular a Starky y Hutch.

Tres de los responsables de **Driver** *y un irresponsable de* **PlanetStation.**

EL JUEGO DE CONDUCCIÓN MÁS CAÑERO DE LA HISTORIA LLEVA EL ESPECTÁCULO AL CIRCUITO DEL JARAMA

Virgin montó en el Circuito del Jarama (Madrid) una espectacular presentación de su último bombazo: *Driver*. El realismo que no tiene el juego –¡ni falta que le hace!– se sustituyó el pasado día 5 de julio por pura y dura REALIDAD: coches aporreándose en vivo y en directo, a castañazo limpio vuelta tras vuelta, hasta que no quedó un palmo cuadrado de chapa en condiciones.

Después pudimos asistir a unas lecciones de conducción temeraria a cargo de verdaderos expertos de trompos cinematográficos. Frenazos, derrapes, giros quemando rueda y motores rugiendo a todo gas. Una de esas ocasiones en las que cuesta retener el desayuno.

Y, para terminar, la prueba de fuego: unas cuantas vueltas al circuito en auténticos coches de época, clavaditos a los del juego protagonizado por Tanner, Ford Mustang y otros chevys de los que hacían las delicias de Steve McQueen allá por los setenta. Incluso tomó parte en la exhibición un verdadero BMW de carreras (piloto profesional incluido): sopotocientos caballos de vapor y mucho gas para tomar las curvas a 140.

A esto se le llama presentar un juego con clase, algo que a Virgin no le falta. Y, tratándose de una joya como *Driver* (véase análisis en el número 8 de *Planet*), el evento resultó perfecto.



FINAL FANTASY IX

SÍ, PERO NO, PERO SÍ...



Viendo el resultado de los respectivos esfuerzos, está claro a cuál de los dos le subirán el sueldo, ¿no?

Habrá *Final Fantasy IX* para PlayStation. Eso es lo que dijeron los distribuidores de Square en Japón, Digicube, a principios de junio. El mismo día, la propia Square lo negó y le pidió a Digicube que desmintiera la información que había difundido. Pero Digicube no lo hizo. Al contrario: insistió en que los estudios de Square están enfrascados en el desarrollo de *Final Fantasy IX*.

Algo que podría ser muy cierto a juzgar por las dos fotos que aquí reproducimos, publicadas en la sede web de la revista on-line IGN (http://psx.ign.com). Estas imágenes son la prueba del momento en que dos miembros del equipo de desarrollo de Square fueron pillados in fraganti por un enviado de la publicación Weekly Famitsu. Según cuenta IGN, en cuanto le vieron entrar como quien no



quiere la cosa, se abalanzaron sobre sus monitores para evitar que lo que podían ser imágenes de la próxima entrega de la saga *Final Fantasy* llegaran "a los papeles" (o a los navegadores web, que viene a ser lo mismo).

En todo caso, la cuestión sigue en el aire. *Off the record*, nosotros nos inclinamos a pensar que sí, que habrá *Final Fantasy IX* para Play. Ser optimista es gratis, y siempre se vive mejor.

FINAL FANTASY: THE MOVIE

Va para largo, pero va. La película de animación por ordenador basada en la saga Final Fantasy ya tiene voces. Finalmente no serán generadas también por ordenador (como las imágenes), sino que se tratará de voces reales. Y no sólo eso: además de reales, serán célebres.

Entre los actores seleccionados para verbalizar los guiones de Final Fantasy: The Movie se encuentran Alec Baldwin, James Woods, Donald Sutherland y Steve Buscemi. Y la de Peri Gilpen, que aunque no nos suene de nada por el nombre puede resultar muy reconocible para todos los seguidores de la serie Frasier que emite Canal +.

Como ya hemos comentado en alguna ocasión, la película se está "rodando" en los estudios de Square en Honolulu (Hawai) y está previsto que se estrene en Estados Unidos durante el verano del 2001.

TERRORÍFICA PRESENTACIÓN DE *SOUL REAVER* EN MADRID

A pesar del retraso que ha sufrido el lanzamiento de *Soul Reaver* en España (véase *Cuenta atrás* en este mismo número), Proein lo presentó hace unas semanas con todos los honores en el madrileño restaurante temático El Último Mordisco. Los fieles planeteros conocéis ya de sobras esta tremenda aventura gráfica de ambientación terrorífica, así como a su misterioso protagonista de ojos ardientes y bufanda de camuflaje, Raziel (también conocido como 'Aquel Que Nunca Debió Tener Alas').

A pesar de la indumentaria de los camareros y pinches de cocina –mitad muertos vivientes mitad vampiros y, en cualquier caso, nocturnas y hosteleras criaturas de la noche– y de los nombres de los platos que se sirvieron –un banquete a medio camino entre el de *Indiana Jones y el Templo Maldito* y el atracón de bichos de Renfield en *Drácula*– , lo más terrorífico no fue ninguno de estos dos aliños. Lo que de verdad podría haber sembrado el pánico fue la idea de sentar a todas las revistas de PlayStation en una mesa en penumbra donde cualquier cosa podría haber parecido un accidente.

Y, sin embargo, no fue eso tampoco lo más terrorífico de la noche. La palma se la llevaron los incontrolados comentarios del singular maître que animó la velada, cuyas ingeniosas salidas no dejaron títere con cabeza. Por obra y gracia de su salero, los representantes de las distintas publicaciones fuimos bautizados con apodos que iban desde 'La Maripuri' y 'El Gordinflón' hasta 'El marinerito de Primera Comunión', pasando por 'El Cachitas del Pendientín' (adivina adivinanza...).

Pero finalmente, ni siquiera los malévolos comentarios satíricos del maître lograron evitar que todos pasáramos una velada divertidísima en amor y armonía, haciendo gala de un ejemplar pacifismo editorial. A la salud de *Soul Reaver*, por supuesto, del que puedes leer un preview de lo más completo en la página 26 de este mismo número de *PlanetStation*.





Ni los vampiros de Soul Reaver *ni los comentarios del maître lograron hacer que corriera la sangre. Lástima que al final le tocara a nuestro corresponsal fregar los platos sucios.*

PSX 2 TENDRÁ INTERNET, PERO NO MÓDEM



¿Internet sin módem? ¿Cómo se come esto? Pues pagando el módem aparte. La consola de próxima generación de Sony –se ha empezado a rumorear que se llamará PlayStation Next Generation– será compatible con Internet, pero no llevará el módem incluido de serie.

Pero ésta es la única noticia negativa que se ha difundido en las últimas semanas sobre la PSX 2. El resto sigue siendo bastante halagador para la nueva criatura de Sony. Para empezar, la compañía ha llegado a un acuerdo con la empresa de software Discreet (una división de Autodesk) para que los desarrolladores de juegos puedan integrar elementos del programa 3D Studio MAX R3 en sus proyectos PSX 2; aunque el comunicado oficial del acuerdo es más bien espeso, parece significar que toda la increíble potencia de 3Dstudio podrá aplicarse en tiempo real para generar animaciones de personajes y efectos especiales.

Por otro lado, la propia Sony ha desarrollado un nuevo láser que, con una sola lente y de una sola vez, es capaz de leer tanto DVD como CD tradicionales. Hasta ahora, los lectores de DVD necesitaban láseres separados para leer cada uno de estos dos soportes. Esto reduce la cantidad de piezas necesarias para la fabricación de la máquina, con lo cual se reduce también –ahí reside nuestro interés como usuarios en el invento– el precio de coste de la consola. Los primeros precios de venta al público que se han rumoreado van de las 50.000 a las 70.000 pesetas.

Más cosas. En un congreso organizado por Sony en Estados Unidos para programadores y editores, se revelaron un par de detalles interesantes. A los medios de comunicación no se les comunicó nada de manera oficial, pero un participante en el encuentro filtró la información.

La primera filtración la hemos comentado ya (Internet sí, módem no), y la segunda es que la consola contará con cuatro puertos de entrada para controladores, lo que significa que con una sola máquina podrán jugar hasta cuatro personas. El "garganta profunda" en cuestión también explicó que los programadores occidentales no podrán acceder a los kits de desarrollo hasta septiembre, mientras que en Japón tan sólo un puñado de escogidos disponen ya de él. En todo caso, comentó que la mayor dificultad de desarrollar para PSX 2 –respecto a la Dreamcast– se verá recompensada por una mayor potencia y flexibilidad.

MIGAJAS

Entrando ya en el terreno de las nimiedades, el logo de la PSX 2 ha sido también objeto de noticia. En este caso, Sony sí se pronunció para desmentir los rumores que afirmaban que sería triangular; el mismísimo presidente de Sony Computer Entertainment, Ken Kutaragi, comentó que será muy similar al del actual logo de la gris (¿algo así como el que mostramos aquí?).

El color de la carcasa ha sido otro de los aspectos que han dado que hablar. Resulta que la agencia internacional de noticias Reuters informó de que durante una rueda de prensa en la Casa Blanca (Washington, EE.UU.) sobre la exportación de productos informáticos, el secretario de comercio William Daley hizo referencia a una PlayStation que se lanzará próximamente y la llamó también "máquina lila de plástico". En el momento de proferir estas palabras tenía entre sus manos el objeto en cuestión, pero no hay fotos. Las conjeturas sobre la probabilidad de que se tratara de la PSX 2 se dispararon en la Red. Sin embargo, un representante de Sony vino a decir que no sabía qué demonios era aquello ni de dónde carajo lo había sacado, pero que no tenía nada que ver con la PlayStation 2. De todas formas, recordemos que, hace un año, el presidente de Sony USA afirmó que todos sus futuros productos informáticos de consumo tendrían el mismo color lila-púrpura-violeta que la gama Vaio de ordenadores personales de su propia compañía.

RÁNKINGS

los diez mejores juegos de la historia PSX (según los lectores de *PlanetStation*)

1. Metal Gear Solid
2. Final Fantasy VII
3. Gran Turismo
4. Resident Evil 2
5. Tekken 3
6. Colin McRae Rally
7. Tomb Raider II
8. FIFA 99
9. Medievil
10. Tomb Raider III

¡VOTA!

Envíanos tu ránking a:

PLANETSTATION - Editorial Aurum
Concurso *"Los 10 mejores juegos"*
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
E-mail: planet@intercom.es
Fax nº: 93 652 45 25
¡3 ganadores cada mes!

los diez juegos más vendidos

En CentroMail
Tel. 902 17 18 19

PSX

1. Final Fantasy VII (P)
2. Gran Turismo (P)
3. Metal Gear Solid
4. MGS Premium Package
5. Crash Bandicoot 2 (P)
6. Resident Evil (P)
7. FIFA '99
8. Hércules (P)
9. Tomb Raider II (P)
10. Time Crisis (P)

N64

1. Castlevania
2. Star Wars: Ep. I Racer
3. Golden Eye 007
4. Mario Kart 64
5. Zelda 64
6. FIFA '99
7. F-1 World Grand Prix
8. Turok 2: Seeds of Evil
9. Mario Party
10. V-Rally '99

PC

1. Star Wars: Episodio I AF
2. Heroes of M&M III
3. Starcraft: Brood War
4. Roland Garros '99
5. Commandos: Más allá del deber
6. Alpha Centauri
7. Civilization II: CTP
8. Roller Coaster Tycoon
9. X-Wing Alliance
10. Resident Evil 2

SATÉLITE USA

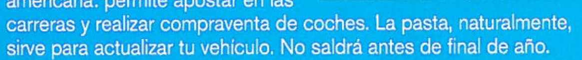


Entre baños de sol y chapuzones en la playa, nuestra imparable corresponsal en EE.UU. Cat Bucannon se las ha arreglado para conseguir estas exclusivas para vosotros.



Roadster, el nuevo título de carreras anunciado por Titus, tiene todos los elementos típicos del género –30 bólidos, múltiples configuraciones de motor, circuitos con playas exóticas y cumbres nevadas...– más una novedad muy americana: permite apostar en las carreras y realizar compraventa de coches. La pasta, naturalmente, sirve para actualizar tu vehículo. No saldrá antes de final de año.

Roadster: ¡Te dejará sin blanca!





WWF Attitude: el último golpe.



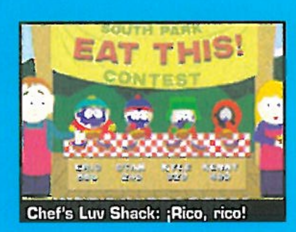
El acuerdo entre Acclaim y la WWF casi ha expirado, por lo que ***WWF Attitude*** será el último juego de este género que publicará este editor. En lugar de hacerlo en plan fácil, sin embargo, parece que Acclaim está echando el resto para asegurarse de que la serie acaba por todo lo alto. A ver qué pasa...



El halitósico dragoncito **Spyro** volverá a la PlayStation en una aventura más grande, larga y pulida. El dragoncito ya habrá crecido un poco y podrá hacer más cosas como, por ejemplo, nadar. La historia se centrará en las vacaciones que pasa Spyro en la playa del País de los Dragones, durante las cuales se meterá en algún que otro lío.



Spyro 2: ¡Al agua, dragones!



Chef's Luv Shack: ¡Rico, rico!



Cuando todavía no se ha visto en España el juego de *South Park*, en USA se está elaborando ya una secuela titulada ***Chef's Luv Shack***. Se trata de una especie de concurso de preguntas y respuestas plagado de subjuegos como el que aparece en esta pantalla, que se titula *Eat This!* ("¡Chúpate esa!"). Todavía no se ha fijado fecha de lanzamiento.



Los cochecitos de juguete **Hot Wheels** van a tener su propio juego para PSX. A diferencia de lo que sucede en el clásico *Micro Machines*, los coches serán de un tamaño considerable. En las distintas pistas de este título podrán jugar hasta cuatro personas, y el juego está mucho más centrado en los elementos de acción que en los de carreras.



Hot Wheels: A lo grande.

GRAN ÉXITO DEL I CERTAMEN EN EL CENTRO ALMIRANTE

El certamen terminó, como todas las competiciones, con la fiesta de entrega de premios: copas, medallas, gorras, pins, entradas para el zoo… y hasta una consola que, curiosamente, se sorteó. Sin embargo, todo lo que antecedió a este último acto tuvo muy poco que ver con lo que suelen ser este tipo de encuentros.

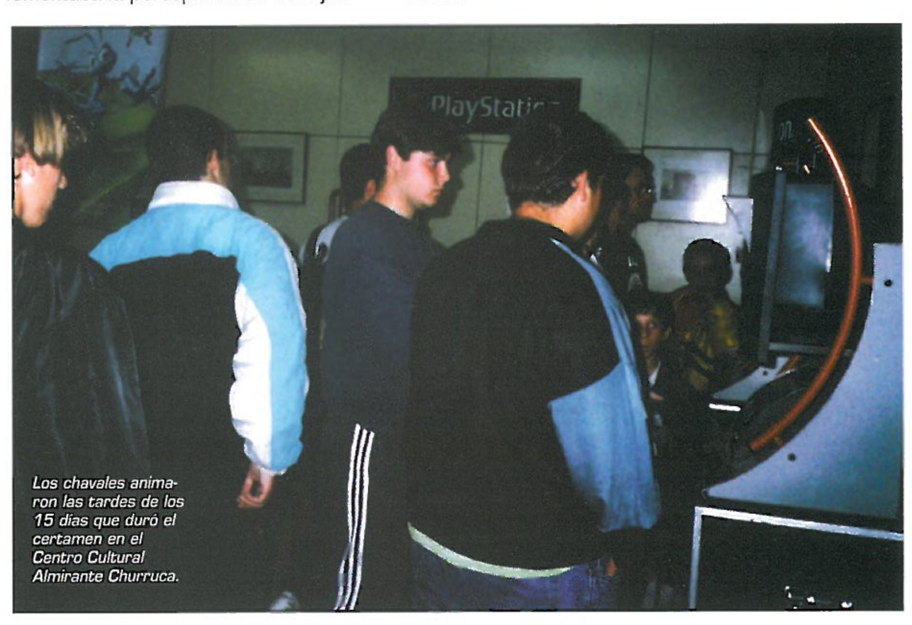
Fueron 14 días (véase *PlanetStatIon* nº 8, sección *Noticias*) de competición sin competitividad, afluencia masiva de público, muy buen rollo y, sobre todo, muchísima marcha (¿a qué nos suena esto?…), tanto por parte de los concursantes y concurrente como de la acertada organización del evento.

Los responsables de este I Certamen de PlayStation, que se celebró en el Centro Cultural Almirante Churruca de Madrid, elaboraron un reglamento que fomentaba la percepción del videojuego, ante todo, como una forma amena de diversión y relación entre gente de todas las edades y condiciones.

¿QUÉ HACE UNA CONSOLA COMO TÚ EN UN SITIO COMO ÉSTE?

Fueron muchas las cosas que nos llamaron la atención de esta iniciativa, cuya idea original partió de los propios chavales vinculados al centro. Fueron ellos mismos quienes eligieron que fuera "la gris" –y no otra– la consola entorno a la cual había de girar la competición.

El certamen reunió en total a 200 participantes de entre 6 y 43 años; 76 de ellos pasaron a la fase final. Disputaron partidas de *Crash 3: Warped*, *FIFA 99*, *Ridge Rider Type 4* y, los más pequeños, *Bichos*. Nada de juegos violentos, para no herir sensibilidades.



Los chavales animaron las tardes de los 15 días que duró el certamen en el Centro Cultural Almirante Churruca.

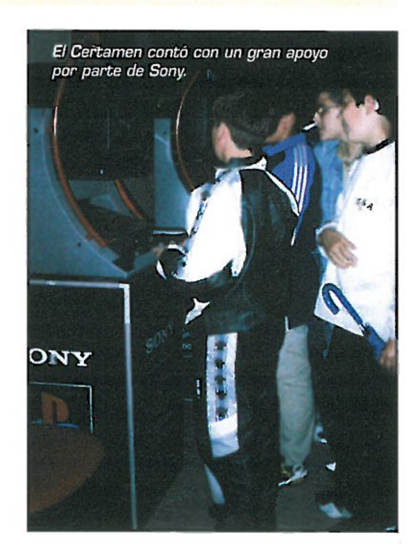
TEKKEN GOELPEARÁ DE NUEVO EN LA PLAY

Gracias a nuestra revista hermana Play, que vive y trabaja en el Reino Unido, hemos podido saber en primicia que Namco tiene dos buenos golpes en la manga para nuestra PlayStation: *Tekken 4* y *Tekken Tag Tournament*. Del primero se sabe muy poco hasta el momento, pero su mera existencia es una bomba. En cuanto al segundo, *TTT*, se trata de una conversión de la recreativa del mismo nombre que está a punto de llegar a las salas arcade.

De *Tekken 4* se había hablado ya, pero todos los rumores apuntaban a un lanzamiento para PlayStation 2; Namco no ha anunciado de forma oficial ni éste ni el otro título de la saga *Tekken*, pero nuestros colegas de Play los vieron con sus propios ojos y charlaron

DE PLAYSTATION CHURRUCA DE MADRID

Entre partida y partida, la pantalla gigante a la que estaba conectada la PlayStation emitía videos musicales a todo volumen para acabar de dar ambiente a una sala ya adornada de forma especial para la ocasión. Según los organizadores, Sony se volcó completamente en el evento y cedió todo tipo de equipamiento, regalos y material decorativo.


El Certamen contó con un gran apoyo por parte de Sony.

Desde *PlanetStation* queremos aplaudir el rotundo éxito de esta convocatoria y felicitar a todos los que han intervenido en él –incluyendo por supuesto a los chavales del barrio, verdaderos protagonistas del evento– por demostrar que, además de una industria y una forma de arte, los videojuegos forman parte de la cultura popular. Esperamos poder celebrar con ellos el año que viene la segunda edición.

ANECDOTARIO CONSOLAR

Lo más especial de este certamen fue, por encima de todo lo dicho, que los participantes lo vivieron con pasión. Los partidos de fútbol virtuales fueron seguidos por un público de carne y hueso con una emoción hiperrealista, mientras que los grandes duelos entre rivales de la misma familia (hijos con sus madres y padres incluidos) convivían con la partidas individual más tierna de la historia de la Play: el ganador de *Crash 3* terminó sus cuatro horas de partida siendo masajeado en el cuello por su madre, nada menos. Madre no hay más que una... y equipo también: un jugador prefirió caer con el Atleti de Madrid antes que cambiarse "de camisa". ¡Colchonero hasta la muerte!

El espíritu distendido mantuvo las jornadas exentas de todo incidente. El único entuerto se resolvió con una deportividad inusitada en nuestros días: el chavalín que acusó a otro de hacer trampas en la final de *Crash 3* repasó luego las fases del juego en su casa y, al día siguiente, se disculpó con el acusado reconociendo haberse equivocado. ¿Qué más se puede pedir?

GANADORES DE LOS CONCURSOS DEL Nº 8 DE *PLANETSTATION*

Concurso Figuras *Final Fantasy VIII*

Lo que luce Squall en su *gunblade* es un león. Ganan:

Igor Murtegi (Galdákano)
Pablo Ruíz (Santander)
Miguel Palencia (Madrid)
Juan Luis Ruíz (Cáceres)
Ana Isabel González (Sevilla)
Antonio J. Gutiérrez (Barbastro, Huesca)
Iván Pérez (Madrid)
Juan Lucas Medina (Lomo Los Frailes)
Víctor Lacheta (Reus, Tarragona)
Francisco Javier Guerrero (Albacete)
Sergio Díaz (Almería)
Alberto Ortíz (Cantabria)

Concurso Analog Station Shock 2

El 'kevlar' es el material que recubre este mando. Ganan:

José María Vicario (Fuenlabrada, Madrid)
Francisco Javier Martínez (Zaragoza)
Carmelo Arocha (Arrecife, Lanzarote)

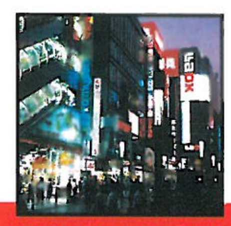
Concurso Los 10 mejores juegos

Tarjeta de memoria de 2 MB, gorra y camiseta para:

Juan Miguel González (Almería)
Juan Antonio Vera (Roquetas de mar)
Luis Miguel García (Alcalá de Guadaira)

de ellos con una persona de Namco. Al parecer, todo ocurrió de fomra improvisada cuando se encontraban en la sucursal británica de esta empresa para echarle un vistazo a la recreativa de próxima aparición.

Las fechas previstas para los respectivos lanzamientos confirman la tesis que apuntábamos en el número pasado: tenemos PlayStation para rato. *TTT* aún tardará entre 9 y 12 meses en salir, mientras que *Tekken 4* no verá la luz hasta dentro de un año y medio. Será, eso sí, el último retoño de la saga para la PlayStation actual.



SATÉLITE JAPO

Nuestro corresponsal en Japón, Shintaro Kanaoya, ha reservado ya el billete para disfrutar del sol de España este verano. Le reconoceréis por la PlayStation que llevará bajo el brazo.

Ape Escape ha salido en Japón, y los nipones estamos hechos unas pascuas. La versión japonesa de este plataformas sólo se diferencia de la europea en que posee un subjuego para PocketStation. Señores de Sony: ¿cuando cuidarán a los europeos tanto como a nosotros? ¡Lancen ya la Pocket!


Ape Escape: Monos en el bolsillo.


Bust-A-Move 2: vuelve el menito.

La segunda parte del meneíllo-em'up de Enix *Bust-A-Groove* ya ha salido aquí con el título ***Bust-A-Move 2***. Más personajes discotequeros, más pasos de baile y una banda sonora totalmente nueva en este juego que, con un poco de suerte, será publicado por Sony en España el próximo siglo.



Se acerca el lanzamiento de ***UFO: A Day In The Life***, de ASCII (que ha cambiado su nombre por Agetec). En este título eres miembro de un equipo de aliens que viene a la tierra a rescatar a los tripulantes de un OVNI que se ha estrellado misteriosamente. El único problema es que son invisibles. ¿Ein?


UFO: A Day in the Life: Aterrizaje forzoso de los aliens.


Recopilación: Vuelven los 80.

Los que añoren los antiguos juegos de Konami están de suerte porque la empresa de Hideo Kojima (el Dios) va a publicar una recopilación de títulos de los 80: *Time Pilot, Puyan, Gyrus, Scramble, Rock'n Rope, Yi Ar Kung Fu, Super Cobra, Shaolin's Road, Circus Charlie y Road Fighter.* Toma ya.



Ya tenemos el primer pantallazo de ***Gran Turismo 2***. ¿Es eso un circuito de carreras? ¡No! ¡Es una ciudad! Los rumores ya apuntaban que esta secuela se apartaría bastante del original en muchos aspectos. No podemos esperar a ver sus centenares de coches nuevos y su nuevo motor 3D.


Gran Turismo 2: En la ciudad.

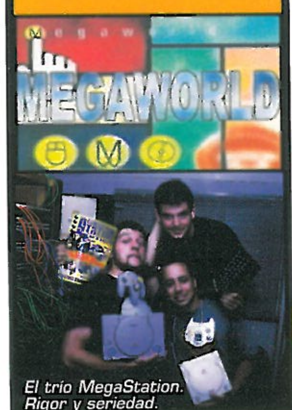

Prior y Kalú, en el plató...

... y fuera de él

El espacio que nos ocupa en esta ocasión concentra en poco más de media hora toda la frescura y calidad de un programa manufacturado, con un potencial asombroso, e íntegramente creado, incluyendo guión, montaje y grafismo por sólo dos personas, que no cobran por su trabajo, y que no superan los veinticinco años: hablamos del Megaworld de *al tanto TV*, cadena local de Valencia, y ellos son Pablo Prior y Kalú.

HORAS DE EMISIÓN
Martes y jueves
13:00 horas y
23:30 horas
Sábados
15:00 horas
Domingos
22:30 horas

MEGAWORLD


El trío MegaStation. Rigor y seriedad.

ÉRASE UNA VEZ EL *MUNDO DE WAYNE*, PERO DE VERDAD...

MEGAWORLD: UN REDUCTO DE PASIÓN Y LIBERTAD

Pablo Prior –grafista, diseñador, editor y jugón de pro– y su amigo de la infancia Pascual Lasso, alias Kalú –experto en informática, diseño 3D y videojuegos de peleanos cuentan cómo se lo montaron ellos solitos para idear y confeccionar su propio programa de televisión. Se trata de *Megaworld*, un espacio dedicado a la informática y los videojuegos que se emite a través de una cadena local de Valencia, *al tanto Televisión*, en el 31 UHF. En los estudios del programa nos reciben Pablo y Kalú con Fritos al queso y Coca-Cola belga a raudales.

Planet: ¿De qué va vuestro rollo?
Pablo & Kalú: Nos conocemos desde pequeños, del barrio, de la panda, del veraneo..., y el cordón umbilical de nuestra relación ha sido siempre la informática y el mundillo de los videojuegos. Desde el Spectrum hasta Internet, que fue para nosotros el descubrimiento de un medio de expresión a la altura de cualquier expectativa, pasando por las videoconsolas –de 8, 16 y 32 bytes–, una pasión que combinamos con los estudios de artes y oficios, imagen y sonido, y academias varias de 3D.
Planet: ¿Y cómo empezó todo?
P&K: Nos lanzamos a la aventura, resultado natural de la convivencia de dos mentes creativas. Luego vinieron los dolores de cabeza. El programa al principio era un híbrido con algo de didáctica, hardware, diseño, videojuegos... Ahora está más centrado en los juegos, aunque seguimos optando por la integración multidisciplinar.
Planet: *Megaworld* lo hacéis por amor al arte, ¿verdad?
Pablo: Sí. Kalú trabaja en una empresa de informática y yo desempeño otras labores en *al tanto TV*, pero andamos buscándole rentabilidad económica a esto. Es decir, que no nos importaría cobrar, vamos. Tener patrocinadores nos ayudaría a aumentar las horas-hombre y, por tanto, la calidad del programa. Porque ideas tenemos muchas más que medios.
Planet: ¿Y lo hacéis por entero vosotros dos?
P&K: Sí. Presentación, dirección, posproducción, guión y horas de juego; además del estudio virtual y las cabeceras, que también nos las curramos nosotros. Y no tenemos edición digital; el equipo es clásico y más bien modestillo. Sólo lo pasamos a cinta digital para "lanzarlo".
Planet: ¿Y cómo ocurre el milagro?
P y K: Somos un buen equipo y nos repartimos bien el trabajo. Venimos aquí por las noches a darle a la mesa de edición, y rodamos cuando podemos.
Planet: Definid *Megaworld*, la anatomía del programa...
P&K: No tiene secciones fijas estrictas; es maleable. A veces nos da por echarnos a la calle, cámara en mano, y asaltar el universo jugón desde su propia base, en tiendas o clubes. Intentamos ser un programa actual y vivo; serio pero relajado; improvisando pero sin desvariar; preparado pero sin demasiado artificio, sin hablar como esos presentadores de programita musical que no parecen sentir ni creer nada de lo que dicen. Nosotros estamos del lado del espectador y analizamos los juegos como consumidores. No nos gustan las revisas del género que no critican nunca nada, que parecen catálogos de propaganda. De *PlanetStation*, en cambio, nos gusta sobre todo que vengáis a entrevistarnos [risas].
Planet: ¿Qué son para vosotros los videojuegos?
P&K: Sobre todo, cultura, y en ese sentido queda mucho por hacer. Nuestra intención siempre ha sido globalizadora: podemos hablar de *Matrix* y de *Tron* –videojuego en el cine–, analizar músicas e intros, ponernos en plan *retro* y hablar del *Space Invaders*, o hacer concursos y dar trucos.
Planet: ¿Cómo veis entonces el tema de la censura en los videojuegos violentos?
P&K: Uno de los juegos que más me altera es el Tetris, ¿y? Es una obra maestra. Y sobre *Metal Gear* y las drogas... nunca nadie se ha preguntado qué sustancia contenían las pócimas de Asterix o las espinacas de Popeye, y ahí están. En cualquier caso, estamos a favor de una regulación legal, o de establecer ciertos límites que son los que más o menos dicta el sentido común.
Planet: Vuestro programa tiene algo de versión televisiva de un fanzine *underground*; ¿qué os sugieren estas palabras: videojuego, cómic, literatura, cine?
P&K: La palabra es 'interacción'. El videojuego es cómic en movimiento, como lo puede ser el cine, sólo que en primera persona; y si un aficionado a los videojuegos deja de leer novelas por dedicarse a jugar, es problema suyo. Los videojuegos llegarán a obtener calidad fílmica muy pronto; 63 millones de polígonos son muchos polígonos, y el hardware está en plena revolución, con el DVD a la vuelta de la esquina.
Planet: También tenéis mucho de *El mundo de Wayne*. ¿Quién es Garth y quién es Wayne?
P&K: Nuestro programa es, efectivamente, como el de El mundo de Wayne: desenfadado, distendido, pero sin llegar a ser teleparodia. Creemos que todo el que quiera hacer un programa televisivo debería ver esa película.
Planet: ¿Qué es lo más gratificante de hacer un programa como el vuestro?
P&K: Oír los mensajes del contestador, sin duda. Darte cuenta de que hay alguien ahí, al otro lado. Conectar. A través de *Megaworld*, dar con gente como nuestro público, o como vuestra Redacción en Barcelona, gente molona. Comunicar, transmitir. Inspirar e inspirarnos.

Toda la suerte del mundo para *Megaworld*. Dados los tiempos que corren, iniciativas como las de Prior y Kalú hacen falta. ¡Seguid así!


Buen rollo y ambiente relajado, no cabe duda.

NOTA DE REDACCIÓN
Si conoces algún programa, ya sea de radio o televisión, que se emita en algún medio autonómico o local, no dudes en informarnos. Nuestra intención es que los lectores conozcáis toda la oferta de la que podéis disfrutar, así que publicaremos todas aquellas referencias que pensemos que os pueden interesar.



MÁS ALLÁ DEL PLATINUM...


Bubsy 3d — 3.695* 3.995


Copa del mundo Francia 98 — 3.695* 3.995


Excalibur — 3.695* 3.995


Felony 11/79 — 3.695* 3.995


Spider — 3.695* 3.995


Monaco Gran Prix 2 — 7.290* 7.490





Buggy — 3.695* 3.995

Courier Crisis — 3.695* 3.995

Exhumed — 3.695* 3.995

Wreckin' Crew — 3.695* 3.995

N2O — 3.695* 3.995

Tekken 3 — 7.990


Complete Onside Soccer — 3.695* 3.995


Davis Cup Complete Tennis — 3.695* 3.995

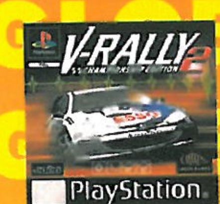

Extreme SnowBreak — 3.695* 3.995


One — 3.695* 3.995


Formula Karts — 3.695* 3.995


Rugrats — 7.990

TODAS LAS NOVEDADES


V-Rally 2


Final Fantasy VII Platinum


G-Police Platinum


Ace Combat 2


Ape Escape


Diver's Dream


Actua Tennis


Syphon Filter


Asterix


Blood Lines


Civilization II

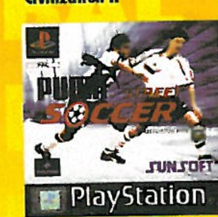

Colin Mc Rae Rally Platinum


Gran Turismo Platinum


Bichosr


Marvel Super Heroes vs SF


Ridge Racer Type 4s


Puma Street Soccer


Street Fighter Alpha 3

LOS PRECIOS CON EL ASTERISCO* SON PARA LOS SOCIOS DEL CLUB GLOBAL GAME



PlayStation · SEGA SATURN · N64 · PC CD

ESTABLECIMIENTOS:

Madrid
Calle José Abascal, 16 — ABASCAL
Tel. 91.593.13.46

Madrid
Calle Alcalá, 395 — PUEBLO NUEVO
Tel. 91.377.22.88

Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte — PUEBLO NUEVO
Próxima apertura

Valladolid
Próxima apertura

Valencia
Centro Comercial Gran Turia
Tel. 96.313.40.67

Valencia
Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5
Tel. 96.153.75.20

Valencia
Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

Albacete
Próxima apertura

Las Palmas
Alameda de Colón, 1
Tel. 928.382.977

Tenerife
Orotava
Estación Guagua
Próxima apertura

Tenerife
S.ta Cruz de Tenerife
Próxima Apertura

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7
Tel. 976.56.36.69

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14
Tel. 945.21.45.96

Vizcaya
Basauri
Plaza Arizgoiti
Tel. 944.40.29.22

San Sebastián/Donosti
Próxima apertura

Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

http://www.globalgame-europe.com

GLOBAL GAME ES PRESENTE TAMBIEN EN:

ITALIA (47 tiendas)

SUIZA (5 tiendas)

PORTUGAL (5 tiendas)

Para recibir más información sobre nuestro método de afiliación:
Tel. 96.373.94.71
Fax. 96.374.89.56
Email. info@globalgame-europe.com

TRUCOS ÚLTIMA HORA

Bueno, bueno, bueno... otra ración de trucos para unos cuantos juegos de última hornada, y otra dosis de códigos y cosillas para algunos títulos de la penúltima generación.

TENCHU
MULTIJUGADOR

"Modo" de 2 jugadores

Increíble, pero cierto. Puedes montarte un duelo de samuráis, lanceros o incluso de perros en Tenchu. Todavía estamos flipando, aunque en ocasiones el truco no es fácil de activar. El método es el siguiente:

1) Entra en el modo Debug: inicia una partida, mantén pulsados L1 + R2 y aprieta ⇧, △, ⇩, ×, ⇦, □, ⇨, ○. Suelta L1 + R2 y aprieta lentamente L1, R1, L2, R2. La palabra 'pause' desaparecerá, pero el juego seguirá parado. Aprieta Start para salir de la pausa y dale L2 + R2 para que aparezca el menú.

2) Selecciona la opción Layout Enemy, luego Add, escoge el enemigo que quieras y asígnalo a Pad 2. Selecciona otra vez Layout Enemy y escoge Go. El enemigo desaparecerá. Lárgate corriendo; si te vas lo suficientemente lejos, cuando vuelvas al punto inicial el enemigo habrá reaparecido y lo podrás manejar con el controlador 2 para liar una batalla de dos jugadores.

Las posibilidades de este truco casi dan miedo. Aparte de hacer duelos, puedes crear más personajes y asignarlos al controlador 1, de forma que llevarás varios tipos a la vez. Incluso puedes ajustar en el menú Debug que la cámara siga al personaje del controlador 2 para jugar las misiones en modo cooperativo con un compañero. Además, puedes dedicarte a algo tan delirante como asignar animales (perro, gato, ratón) a ambos controladores y ¡hacer carreras!



WING OVER 2
EN PICADO

Dinero extra

Para conseguir 5.000 C de pasta sin hacer misiones, en la pantalla Main School aprieta ⇧, ⇩, ⇧, ⇩, ⇦, ⇦, ⇦, △. Cada vez que lo hagas pillarás más pasta.

Avioncito

Para que tu nave se encoja un 10%, en la pantalla Main School aprieta ⇨, ⇦, ⇨, ⇦, ⇧, ⇧, ⇧, △. Cada vez que lo hagas,el tamaño del avión se reducirá.

Avión-misil

Para conseguir el 'Missile Plane' secreto, tendrás que cargarte a 50 oponentes en modo Hangar. Inténtalo en el modo de dificultad Fácil.

WARZONE 2100
¡QUÉ TRADUCCIÓN!

Modo de trucos

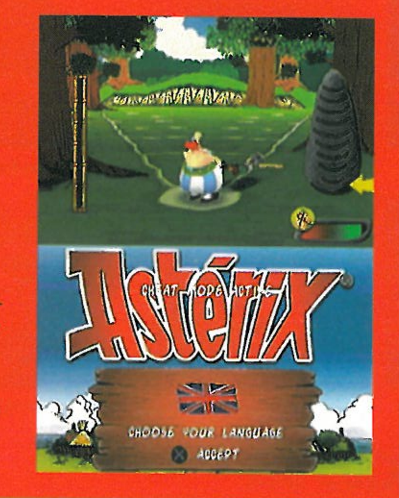
Comienza a cargar el juego y mantén pulsado Start en el controlador 2 hasta que aparezca la pantalla de comprobación de tarjeta de memoria. Luego, cuando estés en la pantalla principal de título o en una partida en pausa, aprieta en el mando 2 L1, R1, R2, L1, Select, Start. Esto no sólo añade opciones de Campañas II y III cuando escoges Start Game, sino que también permite activar estos trucos apretando los siguientes botones en el segundo controlador:

Select	Saltar a la misión siguiente
▲	Modo "dios"
●	Potencia infinita
×	Todos los ítems (incluidos los diseños de vehículos)
Start + ■	Aumentar el ID del jugador
R1	Añadir cualquier estructura
R2	Añadir cualquier unidad
⇧	Superunidades
⇨	Unidades atontadas
⇩	Finalizar la investigación activa
⇦	Cambiar la información en pantalla

ASTERIX
TRAMPÓSIX

Selección de subjuegos y niveles 3D

En la pantalla de selección de idioma, mantén pulsado ▲ y aprieta ⇧, ⇨, ⇩, ⇦, ⇦, ⇩, ⇨, ⇧. Se supone que aparecerá el mensaje 'CHEAT MODE ACTIVE' cerca del borde superior de la pantalla. Selecciona castellano, escoge Partida Nueva y, después de la intro, podrás meterte en el nivel 3D o el sub-juego que te dé la gana.



MEDIEVIL
MIRÁ QUE SOS FEO, PIBE

Menú de trucos, versión fácil

Hay más de una forma para activar este menú; la más fácil, con diferencia, es pausar el juego, mantener pulsado L2 y apretar ⇩, ⇧, ■, ▲, ▲, ●, ⇩, ⇧, ■, ▲. Selecciona Trampas en el menú de pausa y tendrás opciones para completar el nivel, ser invulnerable y tener Cáliz.

FUTURE COP: L.A.P.D.
GILICOP

Power-up de salto

Durante una misión Crime War, aprieta Start para pausar y luego dale a Select para ver el menú de opciones. Señala 'Volume Sound FX' y aprieta ○ x4, □, ×, Select, □, ×, Select, ○. Luego ve a 'Quit' y selecciona 'Yes'.

Ahora podrás saltar mucho más, y la mayoría de las paredes dejarán de ser un obstáculo.

AZURE DREAMS
DULCES SUEÑOS

Pasta fácil

Primero construye una pista de carreras; luego entra en ella y apuesta 1.000 dólares por la combinación de caballos nº 3 y nº 4 (si las posibilidades no son lo suficientemente altas, sal y vuelve a entrar). Cuando comience la carrera, acelera y crúzate en el camino del caballo nº 2. Al hacerlo le pararás las pezuñas, o sea que el tercer caballo y el cuarto no tendrán más remedio que llegar primero y segundo, con lo que ganarás la apuesta. Repítelo tantas veces como quieras.

Restaurar salud

Quédate en una esquina y mantén apretados × + ● para restaurar tu vida a tope, pero ten cuidado: mientras lo estés haciendo te atacarán.

LOS PEORES TRUCOS

¿Pero qué *paaacha*? Este mes hemos recibido la mayor lluvia de insidias de toda la historia de *PlanetStation*. Al parecer, el tiempo libre que os dejan las vacaciones lo invertís en juntar unas cuantas palabras al azar, aliñarlo todo con vuestros héroes (Jesús Gil, Iron Maiden, Julio Iglesias...), meter vuestros simulacros epistolares en un sobre y enviarlo a nuestra sufrida Redacción. ¿No habéis pensado en dedicaros a otras actividades más gratificantes, como por ejemplo perseguir a un vendedor de globos con un alfiler?



NOTA PARA LOS LECTORES MENOS AVENTAJADOS: ESTOS TRUCOS NO FUNCIONAN O TIENEN EFECTOS INDESEABLES

1

En *Metal Gear Solid*, mientras juegas, coloca en la Play el CD de Julio Iglesias, después pon el segundo CD de *MGS* y vuélvela a cerrar. Podrás seguir jugando, sólo que la música será de dicho cantante y tus enemigos no podrán resistirlo y se matarán pegándose cabezazos contra las paredes.
Nosotros sabemos un truco para *MGS* de efectos aún más fulminantes que éste enviado por Afelio, Ignacio y Eugenio, de Cádiz. Se trata de un sistema para eliminar sin esfuerzo a Psycho Mantis: tienes que conseguir que Leticia Sabater se ponga a los mandos de la Play cuando te enfrentes a este '*final boss*'. Cuando el bueno de Psycho intente penetrar en su cerebro, caerá en un vacío tan tremendo que hará que Meryl acabe de un balazo con su torturada vida. Las últimas palabras del hombre de la máscara de gas serán: "¡con mucha maaaaarcha!".

2

2-Enchufa el *Megaman / Rockman X* y a la vez canta la canción de *T'ai Fu*. Al día siguiente irá a tu casa el Drako vestido de Megaman.
Ciertamente, en la Redacción siempre habíamos sospechado que nuestro redactor Drako tenía algo de autómata (no en vano siempre se le borra la memoria cuando le prestamos dinero para gasolina), pero de ahí a ir travestido de Megaman a las casas de nuestros sufridos lectores, tal como afirma Jon-Ander González, hay un buen trecho. A este paso, vemos a la Redacción en pleno disfrazada de *Village People* acudiendo a las casas de los lectores modositos que se queden atrancados con *Hugo* ("¡es que es tan dificiiil!"). ¡Pero no! La profesionalidad tiene un límite, así que si alguien se ve muy necesitado, que se las apañe con la página 41 de este número.

3

3- Hola, me llamo Rubén Cantón Fago, "Tonkan" para los amigos. A continuación os contaré lo que me pasó jugando a *Silent Hill*. Llegué al piano y, harto de tocarlo, pulsé las siguientes teclas: tres veces la nº 4, una la nº 6, una la nº8 y, por último, la nº 1 (todo ello empezando por la izquierda); el resultado se parecía a la canción "The Number Of The Best"[sic]. Cuando la toqué tres veces seguidas, cuál fue mi sorpresa al ver que "Ed Hunter" (mascota de Iron Maiden en su juego) apareció y me ayudó a machacar a los enemigos.
Vaya, vaya, vaya... Así que has conseguido tocar "The Number Of The Beast" (que no "Best", so cenutrio; ¡hay que ver el inglés que se aprende escuchando Iron Maiden!) en un piano en el que la mitad de las teclas no suenan... ¡Menudo virtuosismo! Seguro que si te dan una caña y una botella de anís del mono eres capaz de interpretar la novena de Beethoven. ¿Por qué no pruebas a tocar en el piano de *Silent Hill* el "My Way" de Sinatra? Con un poco de suerte aparecerán un par de mafiosos que te obsequiarán con unos zapatos de hormigón (marca Cementelli) y una excursioncita al fondo del muelle del puerto.

4

4- Hola, somos Dark Wather y Han Sólo (pero de la película falsa, ¿vale?) y queremos mandaros un superosearequetetruco. En el *Tekken 3* elige a Gon y, si en el combate presionáis X + ■, Gon se convertirá en Hitler (pero con cola). El nuevo personaje levantará la mano con un machete en el cual está ensartada la cabeza de Sonic y aparecerá un ejercito de dragoncitos que se dedicarán a rajarse llenando la pantalla de un humo fétido y verde, gracias a lo cual nos perderemos la megaescenagore que aparece. Los programadores son previsores ya que, si no es por el humo, la escena que saldría podría herir la moral y los sentimientos de cualquiera.
Esta pequeña muestra de hediondez mental nos ha planteado una larga lista de preguntas como, por ejemplo: ¿Tendrán razón las asociaciones de padres cuando dicen que la violencia en los videojuegos es más perniciosa que una mayonesa de chiringuito hecha con huevos belgas? ¿Sustituirán a Liquid Snake por Francisco "Solidus" Franco en *Metal Gear Solid 2*? ¿Cuál es "la película falsa" de Dark Wather y Han Sólo (atención al acento)? ¿Quizá sea "El Impresentable Contraataca" o "El retorno del Gili"?

5

5- Coge el CD de *Spyro the Dragoon* [sic] y mételo al revés en la Play. Enciende la consola y... ¡SORPRESA! Empezarás desde el final y con 99 vidas. Si, además, metes el *Tekken 3* (al revés también y encima del *Spyro*), podrás jugar un remix de ambos llamado *Tekken- Dragoon* en el que el malo final es Jesusito Gil y Gil. De nada, hombre. Firmado: Cloud.
P.D: Si no me creéis visitad la página web oficial de *Tekken-Dragoon*: http://www.Tekken-de-coña.com
El tal Cloud (imaginativo nombre, sí señor) que firma esto, más que los CD parece que lo que se pone al revés es el cerebro. Mira muchacho, el auténtico truco de *Tekken* consiste en poner en la consola el juego de Namco junto con *Ape Escape* (el plataformas con más monos por píxel cuadrado) a la vez que llamas por teléfono a Charlton Heston y le dices que el peluquín que usa parece una mofeta atropellada. Con un poco de suerte, el protagonista de *El Planeta de los Simios* y presidente de la Asociación del Rifle te hará una visita y traerá a tu casa el shoot'em-up más realista de todos los tiempos. Por cierto, Cloud: ¿ qué es un 'Dragoon'? ¿Un reptiil mitoolóogico, quizá? Consúltalo en la página web http://www.inglésinventao.com.

¿HAS DESCUBIERTO ALGÚN TRUCO QUE NO FUNCIONA?
LLÁMANOS, ESCRÍBENOS UNA CARTA O ENVÍANOS UN MAIL: **906 421 954**

c/Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat planet@intercom.es

Precio llamada: 43 pesetas/minuto festivos y noches, 54 pesetas/minuto (IVA incluido) laborables por la tarde y 67 pesetas/minuto el resto de horarios.

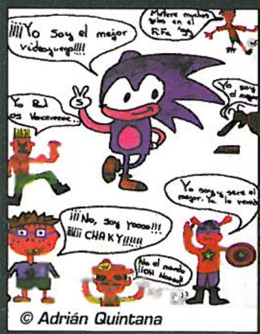


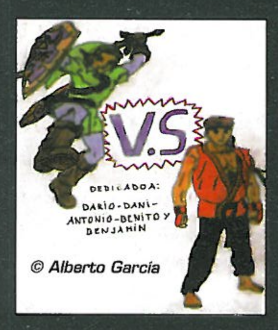
AL HA

Nos encantan los piropos, pero ¡no son en absoluto necesarios —ni siquiera tienen nada que ver— para que publiquemos la carta en cuestión, como muchos decís! Tiene más razón Juan Ignacio Marín cuando opina que nos son más útiles las cartas de quejas. Pero tampoco dejéis ahora de echarnos florecillas, ¿eh?

ESCRIBE A:
PLANET STATION
Editorial AURUM
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
O mándanos un mail a:
planet@intercom.es


© Angel García


© Adrián Quintana


© Alberto García


© Álvaro Bonilla

PAYASADAS NO, GRACIAS

Juan José Mesbailer (Granada)

Creo que lo que de verdad me enganchó fue vuestro gran sentido del humor (no payasadas) y las cosas tan originales que contiene la revista.

No es fácil fijar la frontera entre la gracia y la bobada, y nosotros mismos dudamos más de una vez dudamos de nuestra habilidad para conseguirlo. Nos dejas más tranquilos.

Si la gente compra vuestra revista y dice que es original, no entiendo que os pidan cosas como referencias y datos de tiendas (¿acaso sois vosotros páginas amarillas?), cuando es algo que ya hacen el resto de revistas que no os llegan ni a la suela del zapato.

El espíritu humano es contradictorio. No serás tú un cyborg, ¿verdad?

Me encanta que hagáis entrevistas como a los creadores de *Commandos* o a los de *Antipop* y *DOF 6*.

Bueno, en realidad nos lo inventamos todo, pero da el pego.

La guía de *Final Fantasy VII* es genial.

A ver si opinas lo mismo de la revista especial que acaba de salir sobre *Resident Evil* (1 y 2). Ya nos dirás.

Mi problema: un amigo no para de comerme el coco con que si los juegos de la N64 no tienen píxels, que si *Zelda 64* supera a cualquier juego de la Play, que si los juegos de la N64 en un ordenador sí tendrían píxeles...

Zelda 64 es un gran juego, las cosas como sean, pero no es el mejor videojuego del mundo, y si en la N64 no hay píxels es porque su sistema de suavizado lo convierte todo en un gigantesco píxel borroso. Además, que la N64 tenga el doble de bits que la gris no significa que todos los juegos aprovechen su potencia. Con la Play pasa igual: muy pocos títulos sacan de ella todo lo que puede dar de sí. *Metal Gear Solid* es uno de los que más al límite la lleva, junto con otros títulos recientes, como *Syphon Filter* y *Driver*, los desarrolladores de *Gran Turismo*, Polyphony Digital, afirman que *GT 2* aprovechará la potencia de la Play al 100%, así que veremos lo mucho que aún nos puede deparar. Algo que no pueden decir los usuarios de la N64, ya que el volumen de lanzamientos que se esperan para esta consola no es ni la décima parte de los anunciados para Play.

¿Hay algún juego de Play o de ordenador que sea mejor que *Zelda 64*? No sólo en estilo sino en argumento, dificultad, adicción, jugabilidad...

Por supuesto, porque no todas las virtudes de un juego dependen de la potencia de la plataforma en la que se ejecutan; la riqueza de la historia, el carisma de sus personajes, la jugabilidad, la adictividad, la originalidad y otros factores no tienen nada que ver con los bits. Un juego tan sencillo como *Tetris* es más adictivo que una virguería como *Atlantis: The lost Tales*, mientras que en PC —mucho más potente que una N64, por cierto— hay joyas como *Unreal*, *Half-Life*, *Starcraft* o *Baldur's Gate*. Sin olvidar que "contra gustos no hay disputas", para nosotros hay varios juegos para Play mejores que *Zelda 64*: *Soul Reaver*, *Final Fantasy VII*, *Metal Gear Solid*...

Me despido con un beso y un abrazo a las mujeres y lectoras, y con un estrechamiento de mano a los hombres.

DRIVER, SÓLO PARA UN JUGADOR

Ramón Sánchez (Ayamonte, Huelva)

¿*Driver* poseerá por fin la posibilidad de jugar dos personas con el cable link?

Por desgracia, al final no han incluido ninguna opción multijugador. Pero la versión final nos ha traído una buena sorpresa: el doblaje bastante decente.

¿Existe algún juego de rol para dos jugadores con una sola Play (aparte del *Diablo*, peaso juego)?

Pues ahora mismo no caemos.

¿Para qué sirven los dragones secretos del *Tomb Raider II*? ¿Influyen en el final?

No influyen en el final, pero te proporcionan armas y te facilitan un poco la existencia.

LARA ARRIBA, ROPA ABAJO

Francisco Molina (Por correo electrónico)

¿Por qué pusisteis al *Tomb Raider III* en el *Top Puajjj* del número de mayo? ¡¡¡Si es muy bueno!!!

Fue una provocación, francamente. Le tenemos un poco de manía al juego por la patilla que le han echado sus programadores, pero no es uno de los cinco peores de la historia, ni mucho menos.

Existe un truco para ver desnuda a la Croft, pero sólo es para PC. Es un programita llamado Nude Raider que cualquiera se puede bajar de Internet. Y después de esta tonterida (tontería y parida) de e-milio, sólo me queda deciros que os lo paséis bien y que no os pille un tren.

ESTO NO ES SERIO

Jaime (Granada)

Sois la mejor revista del mercado y, para bien o para mal, la menos seria. Llevo tan sólo dos números, pero pienso mantenerme al menos hasta que os dejéis llevar por el comercialismo que ya ha afectado a otras revistas que empezaron como vosotros, pero que sucumbieron ante la posibilidad de agradar a más público a costa de su honestidad y calidad.

¿Venderse? ¿Quién se vende? El día que alguien quiera comprarnos, ya veremos...

¿En qué os basáis para decir que un juego tiene más de 60 horas? Lo digo porque las 60 del *Alundra* se me quedaron en 32; las 40 de *Final Fantasy*, en 31; las ¡¡¡3!!! de *Resident Evil* en 2 y media... y así un largo número de juegos en su totalidad decepcionantes.

Nos basamos en nuestra experiencia, y como somos un poco *tochos*...De todas formas, todo depende del plan en que vayas; nosotros nos recreamos y exploramos para que los juegos duren más. Y, para que veas que no somos los únicos, te reproducimos lo que nos dice **Alberto Cimavila** (otro lector) en su carta:

"Soy un fan de *FF VII*. La primera vez que me lo pasé lo hice en 60 horas, y eso sin caballeros ni ataque final ni chocobos (y no me preguntéis cómo). La segunda vez que jugué ya conseguí criar chocobos y a los caballeros, pero es ahora cuando estoy disfrutando plenamente del juego y es gracias a vuestra guía."

Lo importante no es llegar, sino disfrutar durante el camino. (Toma filosofada.) Aparte de esto, también barajamos la posibilidad de que nos estés diciendo los tiempos que te ha marcado el contador de la propia PlayStation, que no suelen corresponderse con las horas que te hayas pasado tú porque no cuenta los intentos en que te han matado antes de poder salvar.

¿No os planteáis que al hacer comentarios del tipo "...es más difícil que el carnet A internacional del *Gran Turismo*..." desanimáis a mucha gente que pensaba comprarse esas maravillas de juegos? Además no es tan difícil, a no ser que vosotros juguéis con los ojos cerrados y una mano en la espalda.

Ah, pero ¿no se juega así? No sabemos lo bien que se te dan a ti los videojuegos, pero nosotros lo único que pretendemos es que nadie se sienta frustrado y decepcionado al comprarse un juego. Intentamos que sepáis a qué ateneros y lo hacemos según nuestro criterio, como es lógico: si un juego nos parece difícil, lo decimos y punto. No creemos que alguien se pueda desanimar por ello, y en cambio si nos parece que para muchos puede suponer un reto.

Sé que no os gusta mojaros, pero ¿cuál creéis que es el mejor título de estrategia? Tengo el *Populous*, el *Red Alert* y el *Warcraft*, y últimamente les he echado el ojo al *Civilization II* y al *Constructor*.




BLA

¡¿Que no nos gusta mojarnos!? Lo hacemos cada mes con los análisis, pero sobre todo lo hicimos de forma comparativa con el reportaje de *Los mejores juegos de la historia* (*Planet* 7); solamente faltaba el "top estrategia", que a petición de un lector lo hicimos el mes pasado en la página 20 de esta misma sección de cartas. Por eso no contestamos las preguntas del tipo "¿qué beat'em-up es mejor?" o "¿cuál es mejor: tal o cual?". Todos los títulos "antiguos" se tomaron en consideración a la hora de elaborar los ránkings del mencionado reportaje, y los "nuevos" se han ido analizando desde el nacimiento de *PlanetStation*.

¿Cómo *-#@! podéis poner al *Metal Gear Solid* como el mejor juego de la historia de la Play y luego situarlo en el octavo lugar del ránking que os curráis en la página 7 del número 8? Sois un poco incongruentes, ¿no os parece?

Pues mira, no, porque como se indica en ese ránking de la página 7 (que aparece cada mes), se trata de *Los 10 mejores…* ***SEGÚN LOS LECTORES DE PLANETSTATION.***

¿En qué se quedó la nominación a los Oscars de *Abe's Exoddus*?

Se quedó en nominación, porque no ganó.

¡ÁNIMO ZAO!

José Miguel Montoya

Saludo a toda la peña a la que le gusta la *Planet* y, sobre todo, a una tal Ester Muñoz por los pedazos de dibujos que hace. Después de ver el final de *FF VII* se ven unas estrellas. ¿Son infinitas? ¿Hay algo después? Esto me tiene intrigado.

No pierdas los nervios: efectivamente, son infinitas. Apaga la consola y vete a dormir.

¿Es verdad que si consigues el nivel 99 con Cloud, Sefirot se vuelve invencible?

Sabemos que, a partir de cierto nivel, Sefirot se vuelve mucho más fuerte, pero no invencible. Si no, ¡el juego no tendría final!

Me voy a comprar el *Populous: El Principio*. ¿Podríais hacer una guía?

Nos hemos adelantado a tus movimientos: en el número 7 desnudamos al *Populous* de arriba abajo. Aunque había un par de errores, tal como nos indica **Lucas García (Valencia)** en su carta: no ocupa 1 bloque sino nada menos que 15, y no tiene opción para 2 jugadores. Desde aquí le pedimos disculpas a Lucas por los trastornos que le causamos.

Muchas gracias por hacer una revista magnífica y dejad tranquilo a Abraham porque eso de dibujar e inventar historietas es algo difícil y que requiere una gran imaginación. (¡Duro con ellos, Abraham!).

Suponemos que esto último va por los lectores, ¿no?, porque nosotros ya sabemos lo que cuesta CREAR. Pero está bien que se lo digas a según qué personajillos que no pillan una…

UN POCO DE TODO

José Antonio Tortosa (Elx)

Mentiría si dijera que sois la mejor revista sobre la consola gris; no puedo compararla porque es la única que compro. Cuando salió en nº 1 yo acababa de adquirir el juego *Tekken 3* y me vino de perlas; el resto de la revista me gustó y ahora estoy en disposición de efectuar una serie de opiniones sobre vuestra evolución.

En un principio, el *slogan* de vuestra revista decía "trucos y soluciones". En efecto las había y las sigue habiendo, pero en mucha menos cantidad, en beneficio de otras secciones que cada vez adquieren más protagonismo, como *En órbita*.

Cierto, cierto.

Ya sé que se ha establecido en esta sección de cartas una especie de polémica acerca de las preferencias entre un enfoque u otro. Las mejores soluciones son las intermedias y el equilibrio ha de ser la meta. Creo que eso es lo que buscáis.

Casi cierto. Buscamos el equilibrio, pero sobre todo intentamos hacerlo TODO.

Esto me lleva a mi segunda opinión sobre el contenido de la revista. Muchos de los juegos que analizáis no obtienen más que un aprobado por los pelos. ¿Por qué no analizar sólo los buenos?

Porque nos da la impresión de que tampoco hay tantos lanzamientos cada mes como para no poder dedicarle a cada uno el espacio que merece. Por eso lo que hacemos es dedicarles una extensión muy distinta en función de su calidad y de lo que se puede decir de ellos. El punto de partida es que pensamos que el usuario está interesado en saber TODO lo que hay, porque al fin y al cabo la elección es vuestra.

Se os notan demasiado las preferencias a la hora de analizar según qué juegos. De *Silent Hill* o *MGS* empezasteis a hablar hace mucho tiempo, mientras que *Bust a Move 4* salió en el nº 7 cuando ya estaba a la venta. Además, dijisteis como novedad que contenía la opción de editar tus propias pantallas, cuando esa opción ya la tenía el *Bust a Move 3*.

Error asumido; gracias por notificarlo. En cuanto a las preferencias, es probable que sea cierto lo que dices, aunque no lo hacemos de forma consciente.

Suponemos que es algo inevitable, y por eso mismo preferimos comentar todos los juegos: si hiciéramos una selección, nos podríamos dejar en el tintero algunos que resultaran poco atractivos para nosotros pero que quizá les podrían encantar a otros usuarios. Por último, además, hay títulos de los que nos proporcionan versiones beta muchos meses antes de que salgan, mientras que otros no nos llegan hasta que está disponible la versión definitiva... o incluso un poco después, así que tampoco es siempre culpa nuestra.

Mi más sincero aplauso y enhorabuena por la sección *Los peores trucos*. Es sencillamente genial, no por los trucos sino por vuestros comentarios. Esto me inspira una propuesta: premiarlos, no ya con abucheos y el ridículo que algunos se merecen, sino por imaginativos.

¿Te parece poco premio publicar esos despropósitos?

Y ahora, unas quejas contra los programadores de juegos. Algunos títulos que proceden de máquinas recreativas carecen del encanto de dichas máquinas. *Tetris* y *Frogger*, por ejemplo, mantienen la temática pero no incluyen ninguna de las opciones de la recreativa: en *Frogger* los gráficos son muy diferentes, mientras que en *Tetris* han cambiado los bailarines soviéticos por un despistado profesor de arqueología.

Es así, pero tampoco nos parece tan mal. Es lógico que cada versión se adapte —más o menos libremente— a cada plataforma e introduzca cambios. De la misma forma que cuando se va a ver la adaptación cinematográfica de un libro no hay que esperar ver lo mismo que hemos leído. Pero lo de la fidelidad es un tema muy personal...

Hablando de añoranzas, ¿hay algún juego para Play inspirado en el más famoso matamarcianos de nuestra infancia? (aquel en el que teníamos una nave espacial protegida por una serie de pilones que nos separaba de una horda de naves extraterrestres…)

¡No sigas, no sigas! Te refieres a *Space Invaders*, pero no está para PlayStation.

Se despide un lector desde la ciudad de las palmeras y el Misteri.

Muy bonito, por cierto. Uno de los miembros de esta Redacción, que tiene sangre valenciana, lo ha visto en más de una ocasión y guarda muy buen recuerdo.

NET YAROZE

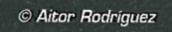
Adrián Gómez (Por correo electrónico)

Hola, soy PACHI y tengo unas dudas.Qué final más triste tiene *Tenchu* con Rikimaru… ¿Se puede modificar, como pasa en *Tekken 3* con Gun Jack?

En esta vida se puede cambiar casi todo, pero el final de *Tenchu* no.

¿Qué es eso de Net Yaroze?

Es un modelo especial de PlayStation de color negro que, aparte de ejecutar juegos, está preparada para que el usuario programe sus propios videojuegos con la ayuda de cierto software y un ordenador personal.



© Aitor Rodríguez



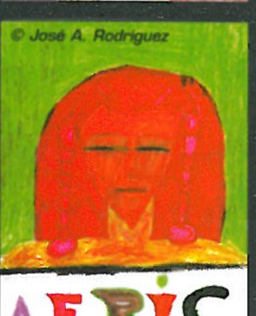
© Atadulfo



© Javier Molero



© Ismael Pérez



© José A. Rodríguez



© Antonio Ramos

AL HABLA



© Alejandro Díaz Ruiz



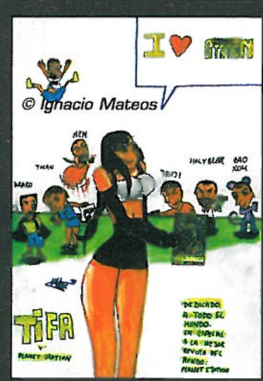
© Ángel García Sáez



© Raul Llopart



© Xabier Granja Ibarretxe



© Ignacio Mateos

De alguna forma, es un mini-kit de desarrollo para usuarios particulares.

Hay juegos como los Yaroze, que se hacen en pocas semanas y te hacen pasar ratos más entretenidos y los encuentro más divertidos que otros que han llegado al nº 1 de las listas de ventas y que se hacen en dos años o más. Con esto quiero decir a los programadores que presten más atención a la jugabilidad.

¡Dios te oiga!

Una pregunta para los señores de Fox, Tristar, Disney... ¿Por qué no hacen pelis para la Play?

Como todos ellos leen la *Planet*, suponemos que próximamente tendrás la respuesta...

PIRADO A BORDO

Morgan

Tengo fama de ser el pirata que a más miembros de Redacción ha pasado por la quilla... pero por el momento os voy a dejar deambular por mi barco (eso sí: de grumetes), puesto que me resultáis bastante cachondos.

Alejandro, de Albacete, dice que echa en falta una sección juegos/pts. Mira, Alejandro: lo que hace falta aquí es una sección con las "bucaneras" más macizorras del universo PSX, ¿vale, polizón?

Todas tuyas en la página 36, junto con los tíos más vistosos del planeta PlayStation.

Cuando habláis del proyecto de película de *Tomb Raider* y comentáis que "parece estar *muy verde*", no sugerís que va a verse mucha carne ¿verdad?

Más que carne, nos tememos que abundará la silicona.

Para Alberto Lucero, de Barcelona: que aprenda inglés, piano y solfeo, y así pasará el atasco que tiene en *Silent Hill*. Y luego dicen los padres que estos juegos no sirven para nada...

¡Ahora nos dirán que la culpa es de *PlanetStation* porque, como resolvemos esos atascos, dirán que sus nenes ya no estudian tanto!

¿Por qué no sustituís el Miniman [al pie de las páginas] por Cat Bucannon [*Satélite USA*] o Nell McAndrew [Lara de carne y hueso] quitándose la ropa?

PLAY LOS CRÍA Y PLANET LOS JUNTA

Francisco Molina
Estoy creando un güeb [sic.] dedicado a los juegos de PC y PlayStation: http://underworld.fortunecity.com/olympic/463/. Le hacen falta algunos retoques y necesito que alguien me ayude (también me gustaría que alguien se comprometiese a dibujar un cómic). Podéis escribirme a: fmf00005@teleline.es.

Fernando Rentero (Valencia)
Estamos formando un club de consoleros. Mi apodo es 'Solid'. Aclaramos tus dudas, te enviaremos regalos y te daremos trucos. Si quieres apuntarte, sólo tienes que mandar una carta a: c/ Profesor Blanco, patio 22, puerta 27 - 46014 VALENCIA.

Evelt Medina
Soy una chica de 15 años y me encanta el manga. ¡Sayonara!
C/ Mallorca, 35, 2º 3ª - 08029 BARCELONA

Jonatan Pons
Estoy formando un club de trucos, novedades, previews, guías, etc. Los que quieran apuntarse que manden una foto con nombre y dirección a: c/Salvador Seguí, 33, 2º G - 08720 VILAFRANCA DEL PENEDÈS

Antonio Martínez
Estoy formando "el club" de megaviciaos. Haremos lo que sugeráis o una revista con: cómics, adivinanzas, chistes, megaanálisis, trucos y una sección para que opinéis. Contestamos a todos. Mandad una foto con vuestros datos y vuestros gustos y preguntas a: c/ Ramón y Cajal, 84 - 30600 ARCHENA (Murcia)

Alberto Castro
Estamos montando un club llamado Final Club para fanáticos de *Final Fantasy VII* en el que podréis pedir o mandar trucos y sugerencias. Esribidnos a esta dirección: c/ Alcázar de Toledo, 27, 1º D - 24750 LA BAÑEZA (León)

Pedro José Gallardo
Tengo muchos trucos y muchas guías que me gustaría intercambiar con gente.
c/Reina Victoria Eugenia, 21, 1º A - 30204 CARTAGENA (Murcia)

Myriam Santos
Ahí va mi dirección, para los chavales y chavalas que quieran escribirse con alguien; cuantos más, mejor. ¿Fale? Tengo 13 tacos.
C/ Antonio Gala, 16, 1º A - 41008 SEVILLA

Adrián Velasco
En el nº 7, Sergio Domínguez de Badajoz preguntaba si le podríais dar su dirección a alguien, y ese alguien quiero ser yo. La mía es: c/ Lorenzo Abruñedo, 30, 4º C - 33012 OVIEDO (Asturias)

José Miguel Payá
¿Alguien quiere escribirse con un viciado como yo (preferiblemente del sexo opuesto)? c/ El Vall, 5, 1º Izda. - 03100 JIJONA (Alicante)

Alberto García
Quien quiera cambiar trucos, que me escriba a: c/ Olivarillo, 20, Bajo Izda. - 11100 SAN FERNANDO (Cádiz)

Luis Jaén Caparrós
Somos 4 amigos de Madrid que hemos formado un club de trucos de todas las consolas: SegaStation 64. Para hacerte socio, manda tus datos personales, dirección y un truco a: c/ Londres, 22, 1º C - 28028 Madrid, o por E-mail a segastation64@hotmail.com. La primera carta recibirá una camiseta.

Carlos Montllor
Si alguien se quiere cartear conmigo, de 9 a 14 o 15 años, mi dirección es: c/ Aribau, 14-22, 2º 3ª - 08204 SABADELL (Barcelona)

Mariano Salinas
Somos un follón de chicos y estamos formando un club de intercambio de pósters, trucos... Si quieres formar parte de él, escribe a: c/ Pizarra, 20 - 29580 ESTACIÓN DE CÁRTAMA (Málaga)

Sergio Pérez
El club se llama Play Fanáticos (ver *Planet* 7, sección *Al Habla*) y la dirección para hacerse socio es: c/ San Esteban, 49, 1º Izda. - 33900 CIAÑO LANGREO (Asturias)

Alejandro Mayo
Club PSX. Garantizo respuesta a todas las cartas y peticiones. C/ Reino de León, 75 - 24680 VILLAMARÍN (León)

Alejandra Rodríguez
Aquellos locos, locos, locos... de los videojuegos, que me escriban. No se aceptan bromas y enviad foto. ¡Ah, y todo chico guapo de 11 a 15 años, también! C/López Ferreiro, 5, 1º A - 32001 OURENSE

Marta Terés
Soy una fan indiscutible de *Resident Evil 2*. De hecho, soy la autora del dibujo que se publicó en el nº 7 y que mencionaba Francisco Codorra. Me gustaría que tanto él como todos los fans de *RE2* y *Tekken 3* se animaran a escribirme: c/ Rubén Darío, 50-54, 4º 3ª - 08030 BARCELONA.

David Guallar
A un amigo mío y a mí (17 y 15 años), nos gustaría contactar con chicos y chicas de nuestra edad que adoren la PlayStation. Nuestros juegos favoritos son los de rol, pero casi todos los demás nos encantan. Si os interesa cartearos y hablar sobre la actualidad de la gris o cualquier otro tema (deportes, música...), escribidnos. Contestaremos todas las cartas: c/ Padre Mañanet, 33, 2º 4ª - 08030 BARCELONA.



© Andreas Flores



Porque en ese círculo no caben las extremidades de la Croft.
¡A ese Truji vuestro le voy a rebanar el gaznate! Mira que tardar cinco segundos en descifrar la solución a lo del piano de *Silent Hill*... ¡Serás lento, gañán!
Será lento, pero se cayó en la marmita de los power-ups de pequeño. Y además es el director.
Para finalizar, Truji, esa foto tuya en vuestro reportaje de favoritos [*Planet 7*]... dile a tu cirujano que cuando te haga un lifting no tire tanto de la zona parietal. ¡Que no te favorece, diantres!
Tú dile al medico de tu galeón que te aumente la medicación, que no te vemos muy centrado.

EL FINAL DE SILENT HILL

Chema (Madrid)
Felicidades a Namco por su *RRT4* y *Ace Combat III* (un juegazo). ¿Qué derecho tiene un jugador japonés o yanqui a disfrutar un juego antes que yo? ¿Chip multisistema? Que los publiquen todos al mismo tiempo.
El problema está en la falta de industria que hay en España y en el volumen del mercado; si los desarrolladores estuvieran aquí, quizá harían simultáneamente la versión PAL y en castellano, que es lo que ocurre con los estudios del Reino Unido. Claro que allí al menos comparten idioma con los yanquis.
¿Por qué el reverso de los CD de Play es negro?
Sencillamente, porque así lo decidió Sony para diferenciarlos de los demás.
En el *TOCA 2* (original), cuando me lo acabo en nivel intermedio no me carga los resultados finales. He probado varias versiones (otros CD originales del juego) y me pasa lo mismo con todos.
Nos gustaría poder responder a todo, pero esta pregunta es más propia del servicio técnico de Sony (902 102 102) o de los responsables del juego (su distribuidor en España es Proein: 91 384 68 80).
En el *RRT4*, consigo estas posiciones: 2, 1, 1, 1, 1, 1, 1; con el equipo Dig RT y el coche Lizard, y en vez de darme el coche 11, 18, como indicáis en el *Libro de Ruta* del número 8, me dan el 10 y el 17. ¿Qué co*es pasa? Ya me tiene *supermosqueao*.**
¿Y qué tienen de malo el 10 y el 17, pobrecillos? Si se trata de un error de nuestra guía (cosa harto improbable), probando todas las combinaciones encontrarás la correcta para conseguir todos los coches. Por la gloria de *PlanetStation*. (Y perdón por el error.)
Los trucos que consigues cuando llegas al final de *Colin McRae Rally* en modo experto (MAGNIGHT, MAGREVERSE, etc.)... o no sirven para absolutamente nada, o no funcionan, ¿no?
Si quieres trucos que funcionen, échale mano a la guía que regalamos este mes. Los únicos que podemos garantizar que funcionan están en la página 65.
No sé si os habéis dado cuenta, pero en el *Gran Turismo* es imposible personalizar, dentro de la misma partida, un vehículo de igual marca y modelo si ya tenías uno igual personalizado (cuando pides las piezas que tenía el primero te dice "Adquirido"). Es una faena porque no puedes tener dos bugas iguales con distinta configuración.
Lo que tienes que hacer es meter dos tarjetas de memoria y almacenar cada carro en una distinta.
Recomiendo a todo el mundo un Analog Joystick para jugar a los *Ace Combat*, *Treasures*, *Colony Wars*...
Para los simuladores de aviación siempre es mejor un buen joystick, pero para Play hay tan pocos...
El final de *Silent Hill*, un poco simple, ¿no? Después de todo el trabajo realizado...
¡Es que hay cinco finales! y te hacen falta todos para resolver el rompecabezas. Tú sigue dándole... (Si quieres pistas, busca en los *Trucos solicitados* de este mes).
¿Habéis visto la película *Cube*? Es acojonante. El argumento es como el del *Silent*, te deja todo lleno de dudas para que saques tus propias conclusiones. Flipante.
Pues sí, es cierto, es una película flipante. Nuestro artista y corresponsal en Madrid, Abraham (o Xom, para los amigos), que además es hombre de ciencias, se indignó porque lo que plantea es científicamente imposible. Sin embargo, al resto de miembros de *PlanetStation* que la hemos visto —de letras todos excepto Truji—, nos pareció un puntazo.
Saludos a todos los viciaíllos y a vosotros (redactores, directores, botones...) para que no bajéis vuestro nivel de calidad. (Y no hace falta CD con demos).

LA BANDANA DE *METAL GEAR SOLID*

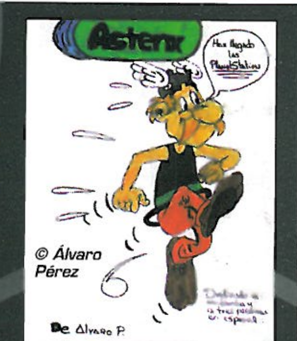
Raúl (Por correo electrónico)
Me he pasado el *Metal Gear Solid* y al final me dan una bandana. Después juego otra vez y me sale la bandana, pero no la puedo utilizar con nada. ¿Para qué sirve?
La bandana es para tener munición ilimitada. Tienes que seleccionarla y, entonces, escoger un arma que tenga algo de munición. Por mucho que dispares con ella, tu munición no se agotará.

SILENT HILL HASTA EN LA SOPA

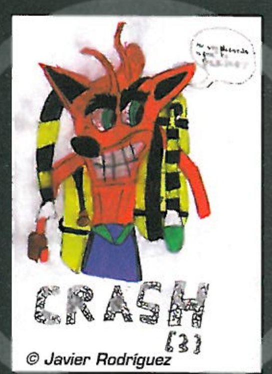
Ricardo José Fernández (Valencia)
Soy un afortunado poseedor del mejor juego de miedo del momento, *Silent Hill*, y no me da vergüenza decir que a mis 18 años me giñe de miedo y tenga que apagar la consola en algunos momentos.
Uno de por aquí (no señalamos con el dedo porque Truji es muy susceptible) no tardó ni cinco minutos en apagar la consola una noche que estaba solo en casa y se le ocurrió echarle un vistazo a *Silent Hill*. Y eso que de los 18 añitos ya casi ni se acuerda...
¿Qué es eso de la invencibilidad en *FF VII*?
Un bulo. Sin más.
Quiero hacer una llamada a todos los lectores para que colaboren en una colecta para "sanear" el coche de Drako.
Lo de su cerebro es casi más urgente, pero bueno, como queráis...
Estoy con Manuel Navas (*Planet 9*, *Al Habla*) sobre la sección de rol, ya que tengo el *FF VII*, el *Wild Arms*, el increíble *Parasite Eve* (en japonés), y muy pronto el *Alundra*. La sección *Al Habla* es la mejor de todas las revistas, al igual que la de *Libro de Ruta*, *Periféricos*, *Actualidad*... Vamos, toda la revista.
Pues intentaremos complacerte también con la de rol, aunque todavía no podemos asegurar que vaya a hacerse.

TODA UNA MUJER

AlejandrA Rodríguez
En un lugar de la *Planet*, de cuyo nombre no quiero acordarme, vi el nombre de 'Alejandro Rodríguez'. Poco después me llegó un aviso de Correos, fui a recoger el paquete y era un regalo de *PlanetStation*. Pues bien, yo soy ese tal 'Alejandro', pero, aunque os lo agradezco, os habéis olvidado de un detalle: ¡¡Soy una mujer!! ¡¡AlejandrA!! ¡¡Sostén!! ¡¡Bragas!! ¡¡Falda!!
¿Dónde, dónde? (OK. Perdón por ese *pequeño detalle*).
Si la PlayStation es capaz de generar imágenes tan buenas como las de las intros, ¿por qué no podemos jugar con ellas?
Pues por la misma razón que cuando ves una película en tu vídeo tampoco puedes jugar con los actores. Y ahora, la razón sería: porque esas intros no están "generadas" por la Play, sino que son secuencias de vídeo (FMV, *Full Motion Video*) previamente renderizadas que la consola se limita a reproducir. El único juego cuyas intros están realmente generadas por la máquina y son más que dignas es *Metal Gear Solid*. En cuanto a jugar con las secuencias de vídeo, se podrá hacer con *Expediente X* porque será todo FMV sobre el que habrá que ir haciendo clic. Sin embargo, tenemos nuestras dudas sobre el grado de interactividad que tendrá.
¿Cómo se atrevió Fernando Sánchez a copiar el cómic de la *PlayManía*? ¿Qué piensa, que somos ciegos?
Pues este mes ha habido otro que nos quería colar una ilustración copiada de una que apareció en *Hobby Consolas*. No queremos ridiculizarle publicando su nombre; el susodicho ya se dará por aludido...
¿No creéis que sois un poco machistas? En la página 3 siempre hay guarrerías y, en general, siempre decís: "es que la



© Álvaro Pérez

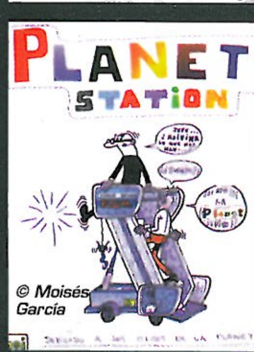


© Javier Rodríguez


© José E. Trillo



© Marta Teres



© Moisés García

AL HABLA

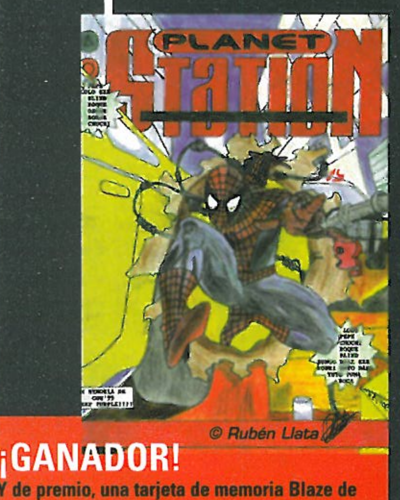
© Alberto García


© Marc Lucas



© Sergio Sánchez


© Mia Aguilar



© Rubén Llata

¡GANADOR!
Y de premio, una tarjeta de memoria Blaze de 2 MB, una camiseta y una gorra *PlanetStation*.

mujer murciélago está…", "es que la Lara tiene unos…", "si a Reiko se le subiera un poquito la falda"…
No es que seamos machistas, es que los machos de la Redacción son unos brutos y la hembra es un modelo de elegancia y distinción. (¡Huy, cómo nos está creciendo la nariz…!).
Por cierto, Brunete Marín [*Al Habla, Planet* 9]: ¿qué opinas que está más bueno, el brazo-cuchilla de Tyrant clavado en tu cara o un mordisco de Jenny en los h**s?**
Ay, ay, ay, Alejandra…a ver si cuidamos un poco ese vocabulario (y no es porque seas mujer, ¡no nos saltes a la nuca!).
Me encantó el dibujo de Francisco Fernández (*Planet* 9). Y Tucán me cae bien (mujer).
¡Por fin! ¡Algo positivo! Pues con este final feliz cerramos tu carta.

DOS HOMBRES Y UNA PLAY
Fernando Manuel Seco (Madrid)
Vuestro especial *Final Fantasy VII* está algo incompleto. Hay cosas que no mencionáis.
No es una guía completamente exhaustiva, es cierto, pero intentaremos ir resolviendo los flecos que han quedado (entre ellos, los que pides en tu carta) en la sección de *Trucos solicitados*.
Mi padre está interesado en juegos para dos jugadores en una Play. ¿Cuáles me recomendáis? (Por favor, que no sean de peleas, ni de lucha, ni de deportes, ni de coches).
Difícil nos lo pones. ¡Sólo se nos ocurre *Super Puzzle Fighter*! Es una especie de *Tetris* con los personajes de *Street Fighter*, muy divertido. ¡Ah!, bueno, también está *Duke Nukem: Time to Kill* y, sobre todo, sobre todo, *Bust A Groove* y *Um Jammer Lammy* (cuando salga, claro). Con este último sí que disfrutaréis.

Doy ánimos a Abraham López (Xom) con sus cómics; que siga así.

LOS SIMPSON NO NOS QUIEREN
Arístides Santana (Las Palmas de G. C.)
Soy un fanático de *Los Simpson* y me interesaría saber si saldrá un juego sobre ellos.
No eres el primero que lo preguntas, pero hasta ahora no hemos comentado nada porque… ¡no sabemos nada!
Dos peticiones: que alarguéis la revista porque en tres días la tengo releída y que al final del cómic deis una explicación de lo que quiere decir.
Este mes la revista tiene ocho páginas más, pero si aun así te queda tiempo, ¿por qué no lo dedicas a reflexionar acerca del cómic? Estamos seguros de que tarde o temprano lo comprenderás.

NO SOMOS TAN PRIMOS
Ferando Andreu (Alicante)
Dos fallos: en el nº 9, el comentario de *FF VII* llega un mes atrasado, y en el 8 y el 9 se os ha escapado la pelotita del *Kula World*. Y ya el último: o nos creéis ciegos, o daltónicos. Va por los planetas de *MGS*, que en el primer análisis no estaban y cuando aparecen los ponéis azules. INCORREGIBLES.
No sabes la ilusión que nos hace que te hayas dado cuenta del detalle del color, porque después de estar un buen rato discutiendo sobre qué color tenía que ir con cada número de planetas, dijimos "¡pero qué primos somos, si nadie se va a fijar!". Sobre la puntuación de *MGS*, ya dijimos que el análisis definitivo es el de la versión en castellano (Planet 9)
¿Qué hay que hacer para conseguir el "sin pantalones" de Meryl?
Planet 7, página 57. ¿Más detalles?

ATAJO PARA CARGARSE A REX
José Manuel Doña (Junquera, Málaga)
En la guía de *MGS* del nº 8 dais una forma de pasarse a Rex que creo que no es la más adecuada. Recomiendo esta otra: cuando Rex lance las bombas, corred hacia sus pies y, una vez allí, comenzará a dar vueltas como loco. No pasa nada. Vosotros seguid esquivando su visión y sólo habrá un poco de peligro cuando da pisotones, pero es fácil esquivarlo; si os tira al suelo, levantaros enseguida y vuelta a sus pies. Cuando Rex no os vea, se parará y será el momento de ponerse a sus espaldas y lanzarle un "stringeraso" de los que hacen época y volver luego a sus pies. Así una y otra vez durante las dos fases. Cuando estéis bajo sus piernas no veréis a Snake; guiaros por el radar.
Es cierto. También lo descubrió Holybear después de publicar la guía, y los primarrones de Truji y Drako ya aplicaban esta misma receta... pero sólo para la segunda parte del encuentro. ¡Gracias!

DUDAS *FF VIII*
Eduardo Jiménez Fuentes (vía e-mail)
Quisiera comunicaros mi ánimo para que sigáis publicando LA MEJOR REVISTA DE ESPAÑA sobre PLAYSTATION.
Hombre, muchas gracias.
En el códec de *MGS*, la última posición para frecuencias no se usa. ¿De quién es?
Se dice por ahí que sirve para que Snake hable con los progamadores del juego, pero de momento no es más que un rumor.
Tengo unas cuantas dudas sobre *FF VIII*. ¿Cuántos discos tendrá? ¿Cuándo saldrá? ¿Cuánto costará?
Nuestro ejemplar japonés tiene cuatro. Según Sony, aparecerá en octubre en España, pero todavía no ha fijado precio.
¿Es verdad que es inpirateable?
La versión japo usa un sistema antichip.
¿Cuántos personajes buenos hay?
¡Un poco de paciencia, hombre! Bueno, va... calculamos que seis o siete.

EL GALLINERO



© Luis García Caciño

VIOLENCIA Y CENSURA
Alberto Cimavilla (Haro, La Rioja)
Tengo 31 años, soy padre de un chaval de 4 años y de una niña de cinco meses, y me toca bastante las narices que una manada (ya que es una reunión de animales irracionales) autodenominada 'asociación de PADRES' me quiera prohibir jugar a *Resident Evil 2*, *Silent Hill* o el juego que sea. Y todo porque son incapaces de distinguir qué juego pueden comprar a sus hijos (y eso que normalmente viene una clasificación por edades).

Mi hijo juega a la gris, pero claro, no a *RE 2* (ese placer es mío) y por supuesto no todos los días y horas que le viene en gana. Para eso yo he de jugar cuando no está; evito que haga comparaciones y, de paso, predico con el ejemplo. Será por eso que mi hijo no está descerebrado (no asalta a nadie con cuchillos ni pistolas) e incluso diría que es bastante despierto y habilidoso, ya que juega mejor que su madre. Eso es responsabilidad y las normas me las dicto yo, que para eso estamos en democracia y tengo la facultad de elegir lo mejor para mí y para mis hijos.

Chema (Madrid)
¿Qué tontería es esa que he leído en vuestras *Noticias* del número 8 de que van a prohibir los juegos violentos? ¿Aún se piensan que los que jugamos con videojuegos tenemos 12 o 14 años? A ver cuándo evolucionan estos pu*os conservadores… Que prohiban la tele por la noche, las revistas porno, las militares, las de caza, las de aviones, la música *death*, las publicaciones independientes… Y luego quieren que vaya a votarles… Cab***es…

Jesús Oliva (Alicante)
No soy psicólogo, pero puedo afirmar con total seguridad que la persona que formuló la propuesta de ley para censurar los videojuegos [véase sección *Noticias* en *Planet* 8) es un viciado del *Abe's Exoddus* (un gran juego) que, cuando apaga la consola se da cuenta de que le gustaría ser Abe e intenta, subido en el sofá, poseer sus propias flatulencias. Cuando el olor se desvanece y le vuelve a circular la sangre por el cerebro,

llega a la conclusión de que los dos pirados de Denver eran unos viciados del *Doom* y, de este modo, tiene una explicación lógica.

Ésta es únicamente mi modesta opinión, pero uno puede estar equivocado.

Los políticos, a diferencia de la gente como yo, nunca se equivocan y tal vez a partir de ahora sólo haya que hacer videojuegos de procesiones de Semana Santa y, para los amantes del deporte, algún simulador de *paddle* con los derechos del circuito profesional. Así los padres irresponsables podrán dormir tranquilos y sus hijos caminarán por el sendero de baldosas amarillas en busca del mago de Oz.

A mí me gustaría saber cuál es el juego favorito de Javier Solana.

Juan Carlos Barrós (Barcelona)

En los últimos tiempos asistimos a una ofensiva contra los videojuegos por parte de los eternos sectores de la tiranía de lo "políticamente correcto" y demás nuevos integristas.

Pretenden introducir en el mundo del videojuego la misma represión que ya intentan imponer los norteamericanos en la TV, el cine o los cómics. Es una maniobra más del intento global de tapar los verdaderos problemas con minucias. La problemática ecologista tapa el paro, la violencia el dominio militarista yanqui y de sus multinacionales, y el sexo el corporativismo del Estado...

Daniel Saldaña (Palencia)

Alerta Roja a todos los usuarios: hay que unirse porque si no nos van a limitar lo que podemos ver y oír en nuestras máquinas.

Tengo 22 años y una gran preocupación, pues como los políticos y algunos periodistas ya no saben de qué hablar y con quién meterse, nos ha tocado a nosotros. ¡Y cuidado, que vienen en serio! El día 22 de abril a las 11:24 escuché algo en la radio que me dejó helado: una tertulia en la que no hacían más que criticar las consolas, y encima tuvieron la desfachatez de aconsejarnos un ordenador con el argumento de que tiene más juegos educativos. Empezaron diciendo que si había un juego que apoyaba las drogas (...), y yo en mi casa flipando. Estos tíos lo estaban diciendo en serio, y aunque fuera una broma, ya está orquestada la campaña en contra de las consolas.

Propongo una colecta de firmas por la libertad de expresión en los juegos de consolas. Espero que esta revista me apoye, pues es un tema muy serio e importante. Solicito la colaboración de todos, incluidos los usuarios de la N64 y de Sega, para así poder tener fuerza.

Andrés Suárez, alias Zhar de Ferroliño

Quiero expresar mi máxima repulsa hacia el gobierno de chemari el indio por haber pedido de una manera hipócrita el control de la violencia en los videojuegos. ¿Es que no es más violento que en un programa de televisión se vean escenas brutales? En la noche del jueves dan en la tele *Ver para creer* y nadie dice nada; es más, ostenta el liderazgo de audiencia. Lo vi una vez y se me pusieron los pelos de punta; vi horribles imágenes de exhibicionistas en plena acción, puñaladas en directo, parejas haciendo el amor en plena acera (no estoy en contra del sexo, pero creo que no es el mejor lugar) y de un caballo que era arrollado por un pobre toro asustado y machacado al cual le reventaba el abdomen. Se me quedaron grabadas las imágenes y los chillidos del caballo que corría por la plaza con las tripas colgando. Esto es una vergüenza. ¿Acaso matar un zombi (que es ficción) es peor que estas realidades que nos ponen como si nada? ¿Eso no afecta a los niños? Menudos hipócritas.

Yo tengo 20 años y jamás entenderé semejante sarta de mentiras y conveniencias de papás y gobernantes sobre algo que ignoran. Es denigrante y creo que deberíamos plantarnos ¡ya!

SEXO EN LA PLAY

José Antonio Tortosa (Elx)

Una cosa son las mentes calenturientas de los imberbes de 15 años y otra muy diferente es la doble moral. Aunque en esto de los videojuegos tan sólo llevo un año, soy "veterano de guerra" en la compra de cómic americano, en concreto de la Patrulla X (*X-Men*), y muchas veces se ha planteado el asunto de la doble moral de los americanos.

Un par de ejemplos: la versión japonesa del *Tekken 3* contenía un final diferente de Anna, en el que se veía un pequeño incidente con el bikini. El otro es *Resident Evil*: nadie puede negar la cantidad de violencia que contiene, pero cuando llegas a una habitación a cambiarte de ropa, ¡la pantalla se oscurece! La sangre salpicando la pantalla no crea problemas en nuestros retoños, pero ver a Jill Valentine en sujetador puede nublar su mente y conducirlos a la violación masiva de compañeros de instituto. Los americanos son así. Claro, como en España estamos acostumbrados a que nuestras actrices sólo se vistan si lo exige el guión...

Y como dato diré que en Japón sí hay juegos de alto —pero que muy alto— contenido erótico. Lo cual no tiene nada que ver con el erotismo inofensivo y natural al que me refiero y que se ve en otros títulos japoneses que a España no llegan.

PIRATERÍA

Jaime (Granada)

¿Por qué tacháis tanto la piratería cuando a los ciudadanos de a pie como nosotros nos sirve de único recurso para conseguir los juegos que queremos? Soy pirata desde hace ya un año y tengo 15 juegos. Sé perfectamente que esos juegos los han programado personas que viven y comen, pero yo no podría haber comprado ni 2 juegos con esas 15.000 pelas. Yo respeto a los "legales", y a su vez espero —y casi exijo— un respeto por lo que hago.

Jose (Águilas, Murcia)

No seamos tontos: el chip multisistema no es bueno ni para nosotros (los consumidores), ni para la PSX, ni para los realizadores de juegos. Yo ¡¡NO!! tengo el chip instalado, y sólo me puedo permitir un juego cada tres meses, "qué tontería", pensaréis, pero no, porque mi repertorio lo he confeccionado con los juegos que he considerado los mejores (*TR I, II* y *III, Alundra, FF VII, MGS, RE 2*. Les he dedicado dos o tres meses a cada uno, sin trucos, porque os puedo asegurar que aquel hombre o mujer que se gasta tanto dinero no está pensando en saltar niveles, sino en estrujarse un poco más el cerebro para poder seguir adelante y acabarlo de la forma más guay. Yo os aseguro, piratas, que apreciaríais más los detalles de un juego y disfrutaríais más de ellos. En otra ocasión os contaré cómo se empieza a joder una PSX por el chip, porque ¡oh, sí, finalmente acaba rompiéndose, os lo garantizo!

Eduardo Serrano (Granada)

Soy estudiante y no tengo muchos medios económicos, por lo que uno de los motivos que me llevó a comprar la gris fue el simple hecho de poder piratear los juegos. La tengo desde hace 8 meses y ya tengo más de 30 juegos, que me han costado lo mismo que 3 o 4 originales. Debéis reconocer que el precio es totalmente desorbitado, y los juego por los que vale la pena pagarlo se pueden contar con los dedos de las manos.

Además, yo no siento que esté perjudicando al mercado: ¿por qué las compañías no elevan la calidad general de los juegos y disminuyen sus precios? A mí también me gustaría tener el CD original con su caja y su libro (los musicales los adquiero originales).

Creo que si nuestra consola no pudiera piratearse, Sony no hubiese vendido casi dos millones de unidades en España.

No quiero incitar a la gente a que haga lo mismo que yo, pero me parecen patéticas esas "histerias antipirateo" de otras publicaciones que mienten a la gente diciendo que las consolas pirateadas se sobrecalientan, o que no te la arreglan en ningún sitio.

Manel Pla (Palamós)

He leído que van a aparecer juegos para PSX que detectarán el chip y con los que no se podrá jugar en una Play "trucada". Si es cierto, le han dado una buena puñalada a la piratería, pero creo que se perjudicaría demasiado a aquellos que *sólo* tienen el chip para jugar con juegos originales japoneses o estadounidenses, y que siguen comprando software original.

NOTA DE REDACCIÓN: SI TU CARTA NO APARECE EN ESTE NÚMERO, NO DESESPERES; QUIZÁ ES UNA DE LAS QUE HAN LLEGADO DEMASIADO TARDE PARA SER RESPONDIDAS ESTE MES Y RESERVAMOS PARA EL SIGUIENTE NÚMERO DE *PLANETSTATION*.




© Isarn Batllés



© Isarn Batllés



© Milagros Palomo



© Luis García Gaoiño



TRUCOS SOLICITADOS

Tal como anunciamos en el número pasado, este mes se incorporan a esta sección las peticiones de códigos para cartuchos de trucos (si no sabes de qué va, pasa a la página 120). En la sección independiente *Xplorer a bordo* (página 122) se mantienen los del Xplorer con su correspondiente sorteo.

BLAZING DRAGONS

Un par de passwords para los que estéis hasta los dragones de que os maten siempre en este juego.

Punto intermedio: LW26UL XAU%HR ?4AWQB
Nivel final: V?U5MK_4N6LUL_OHW5CB

COOL BOARDERS

Los que todavía no hayáis conseguido meteros en todas las pistas del juego para surfear a gusto, aquí está vuestra tabla de salvación en forma de trucos. Con ellos seréis los reyes del *snowboard*, como el mismísimo grafista de *PlanetStation*. Además, seréis obsequiados con nuevos comentarios y con el mejor hombre de nieve de la historia.

Comentarista estridente

Para darle al comentarista una voz chirriante, entra el menú de opciones y presiona Select hasta que escuches un curioso sonido.

Más tablas

Cuando ganes los tres ránkings posibles podrás usar tablas especiales. Hay tres tablas diferentes por cada nivel: fácil, medio y difícil.

La carrera más difícil

Cuando consigas las tres tablas podrás jugar en la carrera más difícil del juego.

El mejor boarder

Cuando ganes los tres ránkings de la carrera más difícil, puedes conseguir jugar con el mejor boarder, 'Snow Man'. Para usar a este hombre de nieve, selecciona la tabla especial alpina apretando ⇧ + ▲ + ●.

Cambiar la voz del DJ

En el menú de opciones, pulsa Select 55 veces y la voz del DJ cambiará.

Otra vista de cámara

Cuando ganes todos los ránkings de todas las carreras podrás obtener otra vista. Durante el tiempo de carga entre la pantalla de selección y la pantalla de juego, mantén pulsado Select.

FORMULA 1

Un juego algo vejete, pero no por ello el peor de la saga (no hay más que jugar con el petardo de su hermano mayor, *Fórmula 1 98*). Unas cuantas pistas extras y la posibilidad de conducir un buggy o una moto alargarán un poco más la vida de este veterano título.

Modo Buggy

En la pantalla de calificación de la carrera, mantén pulsado Select y presiona ⇨, ⇧, ▲, ⇦, ⇧, ■, ▲.
Si has entrado el código correctamente, aparecerá la frase "Buggy Mode Activated". Ahora tu coche se habrá convertido en uno de esos diminutos y adorables buggies 4x4.

MotoModo

En la pantalla de calificación de la carrera, mantén pulsado Select y presiona ⇩, ⇧, ●, ▲, ⇨, ⇧, ■, ▲. Si has entrado el código correctamente, aparecerá la frase "Bike Mode Activated". Ahora tu coche se habrá convertido en una pequeña motocicleta.

Modo sin sentido

En la pantalla de calificación de la carrera, mantén pulsado Select y presiona ⇦, ●, ⇧, ⇩, ⇩, ⇨, ●, ■, ■. Si has entrado el código correctamente, aparecerá la frase "Gibberish Mode Activated". Ahora Murray hablará en un idioma que no tiene ningún tipo de sentido.

Pista de lava

En la pantalla de calificación de la carrera, mantén pulsado Select y presiona ■, ●, ⇧, ⇨, ⇨, ●, ✕. Si has entrado el código correctamente, aparecerá la frase "Lava Mode Activated" y la pista se convertirá en lava.

Pista extra (Frameout City)

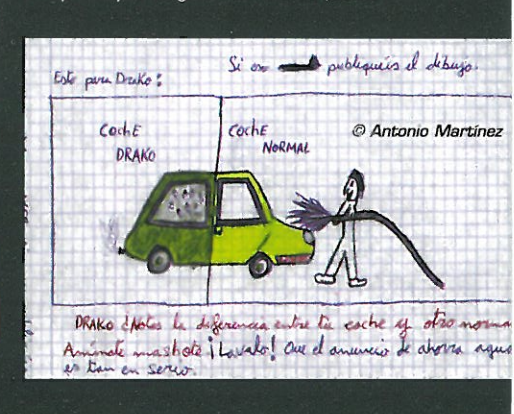
En la pantalla de calificación de la carrera, mantén pulsado Select y presiona ⇦, ●, ●, ▲, ▲, ●, ⇧, ⇨. Si has entrado el código correctamente, aparecerá la frase "Bonus Track Activated". Ahora, la próxima vez que inicies una carrera podrás elegir una nueva pista. Esta pista se consigue normalmente después de correr en las 17 del modo Campeonato y acabar entre los tres primeros puestos. Salva entonces el juego en la tarjeta de memoria para mantener esta pista seleccionable.

Modo alemán

En la pantalla de calificación de la carrera, mantén pulsado Select y presiona ⇩, ⇧, ⇦, ■, ●, ✕. Si has entrado el código correctamente, aparecerá la frase "German Mode Activated" y los comentarios durante la carrera serán en alemán, aunque hayas elegido otro idioma (acuér-



© Fernando Sánchez



© Antonio Martínez

date de activar los comentarios en las opciones de sonido).

Modo 'spanish'
En la pantalla de calificación de la carrera, mantén pulsado Select y presiona ▲, ●, ⇨, ●, ▲, ●, ⇨, ●. Si has entrado el código correctamente, aparecerá la frase "Spanish Mode Activated". Ahora los comentarios durante la carrera serán en castellano aunque hayáis elegido otro idioma (de nuevo, acuérdate de activar los comentarios en las opciones de sonido).

MEGAMAN X4

Todos quieren ser como él: un mega hombre, y que además valga por cuatro. Para ir pareciéndote, al menos en el vestuario, te proporcionamos la manera de conseguir sus armas, habilidades y armaduras.

Todas las armas, habilidades y munición
En la pantalla de título, presiona ⇧, ⇩, ⇦, ⇦, ●, ■, ▲, ×, ×, ×, ⇦, UUU.

La armadura definitiva de Megaman X
En la pantalla de selección de personaje, resalta a Megaman X. Presiona ●, ●, ⇦, ⇦, ⇦, ⇦, ⇦, ⇦, y mientras mantienes pulsado L1 + R2 presiona Start. Mantén pulsado L1 + R2 hasta que el juego comience. Entonces, entra en una cápsula de armadura especial para recibir la nueva armadura.

Armadura negra de Zero
En la pantalla de selección de personaje, resalta a Zero. Mantén pulsado R1 y presiona ⇨ seis veces. Suelta todos los botones, y mientras mantienes pulsado ● dale al Start.

NEED FOR SPEED III

El tercero de la divertida saga de los coches de policía también cuenta con su ración de trucos para conducir coches pesados (casi tanto como la apisonadora con la que nos amenaza la jefa de redacción Tucán cuando entregamos los artículos tres días más tarde, lo que sucede cada semana), coches de chicle, o tener un claxon potentillo.

Todos los coches y pistas estándar
En la pantalla de opciones, entra SPOILT como nombre.

Vistas de cámara adicionales
En la pantalla de opciones, entra SEEALL como nombre. Tendrás vistas adicionales que normalmente sólo están disponibles durante las repeticiones.

El chocar se va a acabar
En la pantalla de carga, presiona ⇧, ⇩, ⇧, ⇦, ⇨.

Policía de chicle
Selecciona la pista de Redrock Ridge. Antes de que aparezca la pantalla de carga, mantén pulsado ⇩ +R1+L2. Manténlos pulsados hasta que desaparezca la pantalla de carga. Ahora en lugar de Landrovers verdes habrán unos coches de policía de chicle.

Más caballos
Después de seleccionar las opciones de juego, presiona Start para cargar la carrera. Antes de que aparezca la pantalla de carga, mantén pulsada la combinación ⇦ + ■ + ●. Mantén pulsados estos botones hasta que desaparezca la pantalla de carga. Ahora tu coche tendrá más caballos de potencia (aproximadamente un 25%).

El pito asesino
¡Nos referimos al claxon, malpensados! Después de seleccionar las opciones de juego, presiona Start para cargar la carrera; pero antes de que aparezca la pantalla de carga, mantén pulsados los botones Start + Select + R1 + L2. Manténlos pulsados hasta que desaparezca la pantalla de carga. Ahora durante el juego toca el pito (el claxon, malpensados) para dar una sorpresa desagradable a los contrarios.

Coche pesado
Después de seleccionar las opciones de juego, presiona Start para cargar la carrera. Antes de que aparezca la pantalla de carga, mantén pulsado Select + ■ + ×. Manténlos pulsados hasta que desaparezca la pantalla de carga. Ahora durante el juego puedes empujar tranquilamente a los otros coches para sacarlos de la carretera.

Policía con nuevo acento
Después de seleccionar las opciones de juego, presiona Start para cargar la carrera. Antes de que aparezca la pantalla de carga, mantén pulsado ⇧ + R1 + L2. Manténlos pulsados hasta que desaparezca la pantalla de carga.

Policía española
Después de seleccionar las opciones de juego, presiona Start para cargar la carrera. Antes de que aparezca la pantalla de carga, mantén pulsado ⇩ + R2 + L1. Manténlos pulsados hasta que desaparezca la pantalla de carga.

Policía alemana
Después de seleccionar las opciones de juego, presiona Start para cargar la carrera. Antes de que aparezca la pantalla de carga, mantén pulsado ⇧ + R2 + L1. Manténlos pulsados hasta que desaparezca la pantalla de carga.

Policía italiana
Después de seleccionar las opciones de juego, presiona Start para cargar la carrera. Antes de que aparezca la pantalla de carga, mantén pulsado ⇦ + R2 + L1. Manténlos pulsados hasta que desaparezca la pantalla de carga.

Policía francesa
Después de seleccionar las opciones de juego, presiona Start para cargar la carrera. Antes de que aparezca la pantalla de carga, mantén pulsado ⇨ + R2 + L1. Manténlos pulsados hasta que desaparezca la pantalla de carga.

Modo slow motion
Después de seleccionar las opciones de juego, presiona Start para cargar la carrera. Antes de que aparezca la pantalla de carga, mantén pulsado ⇧ + × + ▲. Manténlos pulsados hasta que desaparezca la pantalla de carga.

Opciones avanzadas
Pásate el Knockout y el Tournament en modo simulación.

Titanic
Selecciona la pista Aquatica y desactiva las opciones de conducción nocturna y clima. Ahora cuando oigas un claxon, párate y verás al Titanic navegando.

Más pistas y coches
Entra uno de los siguientes nombres en la pantalla de opciones y selecciona la opción Single race para correr en la correspondiente pista. También puedes conseguir estos circuitos pasándote el torneo, excepto en la opció multijugador. La pista Empire City se obtiene ganando el modo Beginner's knockout.

El Niño: ROCKET
Todos las pistas y coches normales: SPOILT
The Room: PLAYTM
Caverns: XCAV8
Auto Cross: XCNTRY
Space Station: MNBEAM
Underwater: GLDFSH
Empire City: MCITYZ
Jaguar XJR: 1JAGX
Mercedes Benz: AMGRMC

NEED FOR SPEED IV: ROAD CHALLENGE

Tal como nos indicaba Roberto Rodrigo en su carta, en la guía de este juego que publicamos en el número 9 hay un error tipográfico: el nombre para conseguir el coche Fantasma es el mismo que el del Titán. En realidad, el que hay que introducir para el Fantasma es Flash (tal como indicamos, por cierto, en la sección *Trucos solicitados* del número 8).

SILENT HILL

Nuestro lector Pablo Requena nos pide que le saquemos las castañas del fuego en el puzzle del altar, los dos cuadros y las dos puertas de *Silent Hill*. Nuestro experto en ritos religiosos, representaciones pictóricas y portones, el gran Drako (también conocido en la Redacción de *PlanetStation* como "¡oye tú!, encárgate de esto que yo no tengo tiempo"), ha trabajado duro para arrojar luz sobre tus dudas. Simplemente tienes que ponerte delante de cada cuadro y utilizar la cámara de fotos que previamente deberías haber recogido en el segundo piso del hospital final del juego. Tras hacerlo, aparecerán unas cuantas figuras que tendrás que "dibujar" sobre los paneles de las puertas.

TRIPLE PLAY 2000

EA Dream Team

Selecciona 'Single Game' en el menú principal. En la pantalla de selección de equipo, presiona la secuencia ⇦, ⇨ seis veces. Si lo has hecho correctamente, oirás la frase "Triple Play Baseball", y podrás jugar con el mismísimo EA Dream Team, un equipo formado por los desarrolladores del juego (aunque, naturalmente, los programadores han mejorado considerablemente sus atributos al modelarse en su propio juego).

Home Runs (vueltas enteras) fáciles

Mantén pulsado L1 + L2 + R1 + R2 y presiona ▲, ■, ▲, ●, ✕, ■, ⇦, ⇨. Si lo has hecho correctamente, oirás un curioso sonido.

Cambiar vistas

Mantén pulsado L1 + L2 + R1 + R2 y presiona ⇨, ⇦, ⇧, ⇩, ⇨, ⇦. Ahora con R2 harás zoom in y con L2 zoom out. Pulsa ■ para bajar la cámara o ▲ para elevarla. Mantén presionado L1 y usa el controlador para incrementar la velocidad a la que se mueve la cámara.

Más comentarios simpáticos

Introduce los siguientes códigos durante la partida:

Clima

Mantén pulsados los botones L1 + L2 + R1 + R2 y luego presiona ✕, ⇩, ▲, ⇧.

Información adicional sobre el bateador

Mantén pulsada la combinación L1 + L2 + R1 + R2 y presiona los botones ⇦, ■, ⇧, ▲.

Nota: Este truco sólo funciona con determinados jugadores.

Comentario histórico

Mantén pulsada la combinación L1 + L2 + R1 + R2 y presiona los botones ⇧, ▲, ⇨, ●.

Trivia

Mantén pulsado L1 + L2 + R1 + R2 y presiona ⇩, ✕, ⇨, ●.

SILENT HILL

Tras recibir unas cuantas misivas de lectores que ponen en la picota a Konami por haber dotado a Silent Hill con un final así de rupestre, creemos que ha llegado el momento de poner los puntos sobre las íes. Lo que habéis visto es el final malo del juego, que deprimió tanto a nuestros sensibles redactores cuando lo vieron que la dirección tuvo que darles caramelos "Sugus" untados con Prozac para poder terminar este número de la revista. Para evitar traumas innecesarios os relatamos como acceder a los cinco desenlaces y a las armas ocultas del juego.

UN JUEGO Y CINCO DESTINOS

Final 1

Lo peor que te puede pasar. Te pasas horas y horas calentándote la cabeza y ensuciando pañales frente a la televisión y, encima, al final la cosa acaba mal. Para deprimirte con este final tan sólo debes pasarte el juego sin salvar a Cybill y sin encontrarte en el bar con el Dr.Kauffmann.

Final 2

Este final continúa siendo negativo, pero al menos salvarás a Cybill (¡eso es un cuerpo de policía y no la benemérita!). Para verlo debes seguir estos pasos:

La primera vez que entres en el hospital ve a la cocina del primer piso. Allí encontrarás una botella de plástico. Ahora ve a la sala contigua (Director's Office) y llénala del líquido rojo que hay tirado detrás del escritorio.

Cuando te enfrentes con Cybill en el tiovivo acércate a ella, entra en el inventario presionando Select y activa la botella con el líquido que recogiste antes. Ahora ya sólo tienes que seguir adelante hasta terminarte el juego.

Final 3

Si quieres salir airoso de esta acongojante aventura deberás buscar al Dr. Kauffman (el tipo que te encuentras en el hospital con la pistola en ristre) en Annie's Bar, cuya entrada se encuentra en Bachman's Road. Allí te encontrarás una llave y un recibo en el suelo. Luego ve al Indian Runner de la calle Weaver. Tras introducir la combinación en el candado de la puerta (los números necesarios están en el recibo), examina la foto y el cartel que hay en una pared cercana a la caja registradora. Conseguirás una combinación numérica que deberás introducir en el panel de la puerta trasera del motel Haerbey Inn (busca en la calle Weaver). Allí coge el imán (Magnet) del sofá, luego ve a la habitación número tres del motel y utiliza tus poderes magnéticos recién adquiridos para sacar la llave que hay en una grieta (para encontrarla, empuja la cómoda). Dicha llave la deberás utilizar en la motocicleta que hay en el aparcamiento de este mismo edificio. Tras ello encontrarás una botella dentro del depósito de gasolina de la moto. Ahora ya sólo queda continuar el juego normalmente hasta el final.

Final 4

Ésta es la mejor manera de acabar el juego. Para ello debes salvar a Cybill (ver Final 2) y además hacer todo el episodio opcional con el Dr. Kauffmann (ver Final 3). Ahora acábate el juego y llama a todos tus familiares y amigos para poder chulear a gusto. Felicidades, campeon.

Final 5

El final secreto del juego. Para verlo primero tienes que acabarte bien el juego (Final 4) y empezar otra partida utilizando el bloque de memoria que te dan como recompensa.

Nada más empezar la aventura, ve a la tienda "Connentence Store 8" situada en Bachman Road. Allí hallarás la Channeling Stone. Luego utiliza este pedrusco en los siguientes cinco lugares:

a) El techo de la escuela en su versión diabólica.

b) Justo cuando sales del hospital para ir a combatir con la polilla gigante. El lugar está un poco antes de salir a la calle por la reja.

c) En el aparcamiento del motel que está en el "Resort Area".

d) En el bote en el que te encuentras a Dahlia.

e) En el techo de la "Light House"

Cuando coloques la piedra por última vez el juego acabará y verás el misterioso final especial.

Armas

Tras acabaros el juego por primera vez, si empezáis otra partida con el "save" de tarjeta de memoria que os den podréis conseguir una colección de nuevas y jugosas armas. Ahí va la lista completa de nuevos quitapenas que podéis conseguir:

Sierra Eléctrica

La encontrarás en el establecimiento "Cut-rite Chain Shaws" de la calle Bloch. Para que funcione, antes deberás encontrar la lata de gasolina de la "Gas Station", que está situada también en la calle Bloch.

Perforadora

Está en el "Bridge Control Room" del puente de la ciudad. Si quieres que se ponga en marcha, en este caso también deberás utilizar la lata de gasolina situada en la "Gas Station" de la calle Bloch.

Katana

La katana sólo está disponible si antes te has acabado bien el juego (Final 4). Luego, tras iniciar una nueva partida, deberéis buscar dentro de una habitación de la casa de la calle Levin (la que tiene la caseta de perro).

Pistola de rayos

¡El arma definitiva! Para tenerla en tu poder "sólo" tienes que acabarte el juego con el final especial (Final 5). Cuando vuelvas a empezar ya la tendrás en tu inventario.

CÓDIGOS

Nota: Excepto en los casos en que se indica lo contrario bajo el título, estos códigos —compatibles con varios cartuchos de trucos— han sido probados con las versiones inglesas de los juegos. Es posible, e incluso probable, que en las versiones españolas algunos de los códigos no funcionen.

ALUNDRA

Energía infinita
3012708C 0032
30127090 0032
Dinero infinito
D21EAB7C 00FF
801EAB7C 270F
Magia infinita
301EAB78 0004
301EAB7A 0004
Mega salto
Nota: Mantén pulsado X para ganar altura y presiona el controlador para dirigir al personaje.
D0126270 0040
80127132 0002
Tener 99 Halcones Dorados
301EAB82 0063
Tener las llaves
301EAC7C 0063
301EACB4 0001
301EACAC 0001
Abrir los teletransportadores
301EA73E 00FF
Abrir tres puertas en el templo IMP
801EA724 0400
801EA726 0011

COLONY WARS

(Xplorer; versión española del juego)
Megabombas infinitas
8665F198 5958
Arma primaria infinita
8665F424 595A
Laser infinito
8665F158 595A
Escudo infinito
865AB7D4 5922

CRASH BANDICOOT

Vidas infinitas
365D356F 5955

CRASH BANDICOOT 2

(Xplorer; versión española del juego)
100 vidas
865C21C0 B55A
Todos los cristales
865C2794 504F
865C2792 504F
865C2798 504F
Todas las gemas
865C2118 504F
865C2116 504F
865C211C 504F
865C211A 504F
Abrir todos los niveles
865C21CC 9C22

CRASH BANDICOOT 3: WARPED

(Xplorer; versión española del juego)
Todos los poderes
80069328 003F

FIFA '99

10 goles para el equipo visitante
30034D44 000A
0 goles para el equipo visitante
30034D44 0000
10 goles para el equipo de casa
30034D40 000A
0 goles para el equipo de casa
30034D40 0000

GEX: DEEP COVER GECKO

Tener 99 monedas mosca
800AB0B4 0063
Tener 24 monedas garra
800AB0B8 0018
Tener 99 monedas de bonus
800AB0BC 0063
Tener 99 TV remotos
800AB0C0 0063
Vidas infinitas
800A2ACE 0005
Energía infinita
800AB0B0 0005
Pulsar Select para que Gex suelte chorradas
800AB194 2000

GRAN TURISMO

Oponentes empanados
D01B3A7E 001B
80093BC8 0000
Sólo dar una vuelta
Nota: Con este código acabarás la carrera cuando pases por la línea de meta en todas las carreras a dos vueltas.
D00B6700 0000
800B6700 0002
Dinero a puñaos
D009B876 0000
8009B876 7FFF
Tener todas las licencias
D009E3C4 0000
8009E3C4 0303
D009E3C6 0000
8009E3C6 0303
D009E3C8 0000
8009E3C8 0303
D009E3CA 0000
8009E3CA 0303
D009E3CC 0000
8009E3CC 0303
D009E3CE 0000
8009E3CE 0303
D009E3D0 0000
8009E3D0 0303
D009E3D2 0000
8009E3D2 0303
D009E3D4 0000
8009E3D4 0303
D009E3D6 0000
8009E3D6 0303
D009E3D8 0000
8009E3D8 0303
D009E3DA 0000
8009E3DA 0303
LIGA GT:
Tener todas las copas de oro y el modo GT Hi-Fi
D009F8DC 0000
8009F8DC 0101
D009F8DE 0000
8009F8DE 0101

NEED FOR SPEED IV: ROAD CHALLENGE

100 Puntos de carrera
80115EE0 0064
Dinero infinito
80115DD0 E0FF
80115DD2 05F5
Tener todos los trofeos de oro
50000D01 0000
30115FAD 0001
30115FBB 0001
Modo borracho
8013E6D8 001F
Cámara de repetición en el juego
8011060C 000A
Empezar primero en la parrilla de salida
80110EB8 0001
80113A68 0001
80113EE2 0001

RIDGE RACER TYPE 4

Vueltas de 1 segundo
800F4BA8 0001
800F4BAC 0001
800F4BB0 0001
Vueltas sin límite de tiempo
800AC5A4 3AAA
Velocidades increíbles
800AC0D0 0FFF
Todos los coches del Dig Racing Team
50000802 0000
800F3930 FFFF
Todos los coches de RC Micro Mouse Mappy
50000802 0000
800F3940 FFFF
Todos los coches del Pac Racing Club
50000802 0000
800F3950 FFFF
Todos los coches del Team Solvalou
50000802 0000
800F3960 FFFF
Activar el modo Extra Trial
800F3974 0001
Modo Extra Trial completado
800F397C 0101
800F397E 0101
Modo Turbo Charge
800AC17A FFFF

¡CORRE, QUE SE ACABAN!

SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO DE *PLANETSTATION*, ¡LLAMA AL 93 654 40 61 Y PÍDELO!



1 Tekken 3, Ghost in the Shell, Sentinel Returns, Breath of Fire III, Point Blank, Blasto, Blast Radius, Batman & Robin, Wreckin' Crew y TOCA Touring Car Championship

2 Ninja (1ª parte), Tenchu, Mortal Kombat 4, Victory Boxing 2, LAPD 2000, Duke Nukem: TTK, C&C Retaliation, Moto Racer 2, Medievil, WWF Warzone (1ª parte), Bio Freaks, Scars, Breath of Fire III (2ª parte) y Bomberman World

3 Tomb Raider III (1ª parte), Spyro the Dragon, Rogue Trip, Unholy War, Grand Theft Auto, Resident Evil, Bust A Groove, Formula 1 98, Madden NFL ´99, Ninja (2ª parte) y WWF Warzone (2ª parte)

4 Tomb Raider III (2ª parte), ODT, TOCA 2 Touring Cars, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3: Warped, Actua Soccer 3, FIFA '99, Michael Owen's WLS '99, Soul Blade

5 Wild Arms (1ª parte), Rival Schools, Apocalypse, NBA Live '99, Heart of Darkness, TOCA 2 (2ª parte), Crash Bandicoot 3: Warped (2ª parte), Tomb Raider III (3ª parte), Hércules y Comparativo volantes PSX



6 Reportaje Metal Gear Solid (análisis + avance guía) C3 Racing, Constructor, Street Fighter Alpha 3, WCW/NWO Thunder, Croc, Devil Dice, Wild Arms (2ª parte) Preview Ridge Racer Type 4

7 Metal Gear Solid (2ª parte), Reportaje *Juegos de terror*, Populous: El Principio, Reportaje *Los mejores juegos*, The Granstream Saga, Akuji the Heartless, Tomb Raider II (1ª parte), Alundra (1ª parte)

8 Metal Gear Solid (2ª parte), Driver,SF Alpha 3, Ridge Racer Type 4, Rollcage, Metal Gear Solid (3ª parte) Gex: Deep Cover Gecko, Civilization II, MSH vs. SF Tomb Raider II (2ª parte), Alundra (2ª parte)

9 Need for Speed IV: Road Challenge, Rollcage (2ª parte), Warzone 2100, Darkstalkers 3, Gex: Deep Cover Gecko (2ª parte), KKND: Krossfire, Tomb Raider II (2ª parte), Alundra (3ª parte). Reportaje feria E3 (Los Ángeles).

FFVII Monográfico especial: la guía más completa de *Final Fantasy VII* jamás publicada en España. Todas las áreas e ítems secretos, las mejores estrategias, guía práctica para dominar la materia y muchas cosas más

Las revistas se venden al precio de portada (495 pesetas) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.



Cuenta atrás

novedades bombazos lo que vendrá novedades bombazos lo que vendrá novedades bomb

Ni siquiera estos intensos calores de julio, que dejan tieso a cualquiera, han impedido que la mayoría de los distribuidores de software continúen cambiando frenéticamente las fechas de lanzamientos de sus nuevos títulos. Algunos continúan en una situación de lo más difusa (*Prince Naseem Boxing* y *Legend of Legaia*, por ejemplo, siguen en paradero desconocido), mientras que otros aparecen de pronto (*Final Fantasy VIII* o *Metal Gear Solid VR Missions*, sin ir más lejos) o se los traga la tierra de repente. Sin embargo, la mayoría siguen saltando de una parte a otra de la tabla; dos verdaderos clásicos en este campo son *Soul Reaver*, que continúa fiel a su batacazo mensual, o la mayor sorpresa del mes: *Silent Hill*, que de la más imprevista de las formas se ha adelantado varios meses y se ha plantado en este mes de julio.

TÍTULO	FECHA PREVISTA	DESARROLLADOR	DISTRIBUIDOR
Silent Hill	Julio	Konami	Konami
Capcom Generations	Agosto	Capcom	Virgin
Castrol Honda Superbikes	Agosto	THQ	Proein
Point Blank 2	Agosto	Namco	Sony
Speed Freaks	Agosto	Funcom	Sony
Street Fighter Ex Plus Alpha	Agosto	Capcom	Virgin
UM Lammer Jammy	Agosto	Scei	Sony
WWF Attitude	Agosto	Acclaim	Acclaim
Carmageddon	Septiembre	SCI	Infogrames
Championship Motocross	Septiembre	Funcom	Proein
Croc 2	Septiembre	EA-Fox	Electronic Arts
Discworld Noir	Septiembre	GTI	Virgin
G Police 2	Septiembre	Psygnosis	Sony
Hot Wheels	Septiembre	EA Studios	Electronic Arts
Kurushi Final	Septiembre	SCEI	Sony
Legacy of Kain: Soul Reaver	Septiembre	Crystal Dynamics	Proein
Medievil (Platinum)	Septiembre	SCEE	Sony
Mulan Story	Septiembre	Revolution	Sony
NHL 2000	Septiembre	EA Sports	Electronic Arts
Quake II	Septiembre	Activision	Proein
RC Stunt Copter	Septiembre	Shiny	Virgin
Resident Evil 2 (Platinum)	Septiembre	Capcom	Virgin
Re-Volt	Septiembre	Acclaim	Acclaim
ShadowMan	Septiembre	Acclaim	Acclaim
Shao Lin	Septiembre	Polygon Magic	Proein
Sled Storm	Septiembre	EA Studios	Electronic Arts
Star Wars: Episodio I	Septiembre	LucasArts	Electronic Arts
Tekken 3 (Platinum)	Septiembre	Namco	Sony
WipeOut 3	Septiembre	Psygnosis	Sony
X-Files	Septiembre	FOX Interactive	Sony
40 Winks	Octubre	GTI	Virgin
Buster & The Bean Stalk	Octubre	Terraglyp	Sony
Chocobo	Octubre	Scei	Sony
Destrega	Octubre	Koei	Sony
Esto es Futbol	Octubre	Scee	Sony
Final Fantasy VIII	Octubre	Square Soft	Sony
Formula 1 '99	Octubre	Psygnosis	Sony
Kingsley's Wild Adventure	Octubre	Psygnosis	Sony
Las 24 horas de Le Mans	Octubre	Eutechnyx	Infogrames
Los Pitufos	Octubre	Infogrames	Infogrames
Metal Gear Solid VR Missions	Octubre	Konami	Konami
Mission Impossible	Octubre	X-Ample	Infogrames
SuperCross 2000	Octubre	Acclaim	Acclaim
Tarzan	Octubre	Disney	Sony
Tony Hawk's Skateboarding	Octubre	Neversoft	Proein
UEFA Striker	Octubre	Rage Software	Infogrames
War of the World	Octubre	GTI	Virgin
Dino Crisis	Noviembre	Capcom	Virgin
Earthworm Jim 3D	Noviembre	Virgin	Virgin
Misadventures of Tron	Noviembre	Capcom	Virgin

acceso directo



LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

SI TE DICEN QUE KAÍN...

ESTO PROMETE

Desarrollador: **Crystal Dynamics**
Editor: **Eidos**
Distribuidor: **Proein**
Lanzamiento: **Septiembre**







"Hay que ver como pica el sol. ¡Y yo sin mis gafas Play Ban!"

Si el primer capítulo de la saga *Legacy Of Kain*, bautizado como *Blood Omen*, era una especie de cruce entre las sagas *Zelda* y *Castlevania* de Super Nintendo, *Soul Reaver* es... la secuela de *Blood Omen*. Tiene exactamente las mismas influencias, sólo que traspasadas a un entorno tridimensional al estilo *Tomb Raider* realmente asombroso.

La beta que hemos visto nos ha dejado a-no-na-da-dos a nosotros y en el más absoluto de los ridículos a otros títulos. *Soul Reaver* no sólo ofrece un entorno gráfico preciosista y exuberante que destierra por completo la frialdad de otras aventuras poligonales, sino que además goza de una jugabilidad que ya querrían para sí algunos "clásicos" de los 32 y los 64 bits.

Sin duda, lo primero que llama la atención de este título es la enorme calidad de las texturas barrocas que dan forma al diabólico mundo por donde discurre. Todo está diseñado con un gusto exquisito y, encima, se muestra en pantalla en alta resolución y sin ningún efecto de pixelación. Pero es que además el motor gráfico que



mueve este delirio visual es de lo más suave y veloz que se puede encontrar actualmente el la Play. A cambio, sólo tenemos que soportar un ligero efecto de niebla que únicamente molesta en los grandes espacios abiertos.

Visualmente *Soul Reaver* deja a la mayoría de la competencia en la cuneta, pero en el terreno de la jugabilidad sus logros van mucho más allá. Vamos a ver: ¿quién no ha acabado deseando ahogar a Lara Croft con su propia trenza tras perder toda una tarde en un sombrío escenario para no conseguir



avanzar ni un milímetro en la aventura? Eso por no hablar de los desesperantes tiempos de carga que sufrimos cada vez que la monina la palma, ni de las llaves que no se ven a causa de unos absurdos efectos de iluminación "real", ni de esos enemigos que matan por la espalda antes de dejarse ver siquiera...

Crystal Dynamics ha aprendido de los errores ajenos y ha creado un título en el que hasta el último detalle está pensado para hacerle la vida más agradable al jugador. *Soul Reaver* constituye una experiencia 100% disfrutable gracias a sus muchas virtudes, entre las que destacaríamos tres: la ausencia casi total de interrupciones (el escenario se carga a medida que avanzamos por él), la posibilidad de desplazarse mediante teletransporte para no tener

PINCHITO NOSFERATUNO

Uno de los aspectos más logrados de *Soul Reaver* son los fantásticos combates de Raziel con las criaturas de la noche. Los programadores han tenido la gran idea de utilizar el botón R1 para hacer que nuestro héroe se encare a los enemigos, con lo que se consigue que nuestros golpes se dirijan al objetivo en lugar de perderse inútilmente en el aire.

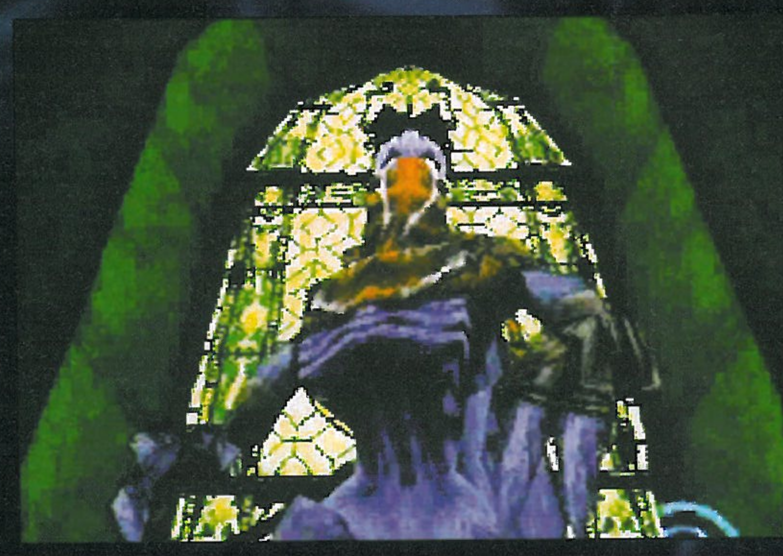
Pero no os penséis que esto es cuestión de "pegar y cantar". Tras una buena ración de jarabe de palo al monstruo de turno, deberéis rematarlo mediante cuatro métodos a elegir: atravesarle el corazón con un objeto punzante, prenderle fuego, lanzarlo a la luz solar o sumergirlo en el agua.

Lo más divertido, sin duda alguna, es coger una lanza y empalar al vampiro en cuestión como si de una vulgar aceituna rellena se tratara (véase nuestro póster del nº 7). El resultado es el mismo en los cuatro casos, pero este sistema proporciona la gratificación del viejo trabajo artesanal "hecho a mano".

Una vez liquidado el monstruo, su alma se liberará y nosotros nos daremos un buen atracón de energía pura (la sangre, para las sanguijuelas). A continuación, el cuerpo del enemigo se desintegrará al estilo *Blade* (la película) con un bonito efecto de luz y color.







que caminar más de lo necesario por escenarios ya conocidos y, por último, la inmortalidad del personaje, que evita los penosos accesos a la tarjeta de memoria cada vez que nos fulminan.

Sí, sí, habéis leído bien: el personaje central del juego, el vampiro Raziel, tiene más cuerda que el conejito de Duracell y no sucumbe ante los enemigos así como así. ¿Que dónde está el truco? Muy fácil: en este juego, cuando la energía llega a cero no aparece la pantalla de "Game Over" sino que pasamos nosotros mismos a un plano espectral. Allí podremos curar nuestras heridas y regresar luego al mundo real a través de un vórtex. Los listillos pensaréis que, en ese caso, lo mejor es ir avanzando por el juego en el plano espectral y *sanseacabó*. ¡Pero no! La pega es que sólo puedes coger y mover objetos en el plano real, así que, si os vais al otro barrio, olvidaros de abrir puertas y solucionar puzzles.

VENGANZA, CON 'V' DE VAMPIRO

La trama del ju,ego es otro de los factores que contribuyen a mantenernos enganchados al televisor cual redactor Holybear a los refrescos de cola ("¿lo de Bélgica y las dioxinas? ¡calumnias infundadas!", dice el pobrecillo). Para los que a estas alturas no sepan todavía de qué va la historia –a pesar de los tres *previews* que llevamos ya en lo que va de *Planet*–, haremos un breve repasito. El juego empieza cuando el apuesto primer lugarteniente de los vampiros del mundo de Nosgoth, Raziel (el equivalente infernal de Leonardo DiCaprio, que copa las portadas de Monster Pop y Bravominación) es condenado por su jefe, Kain, al abismo de las almas por haber conseguido unas alas antes que él. Nuestro héroe sufre un verdadero calvario y, lo que es peor, pierde durante la caída eterna ese mentón greco-romano del que tan orgullosa estaba su madre.







"¡Aaaah! ¡Creo que he recargado demasiado el teléfono móvil!"

La perfecta arma anti-vampiros: el desodorante AJONA no te abandona.



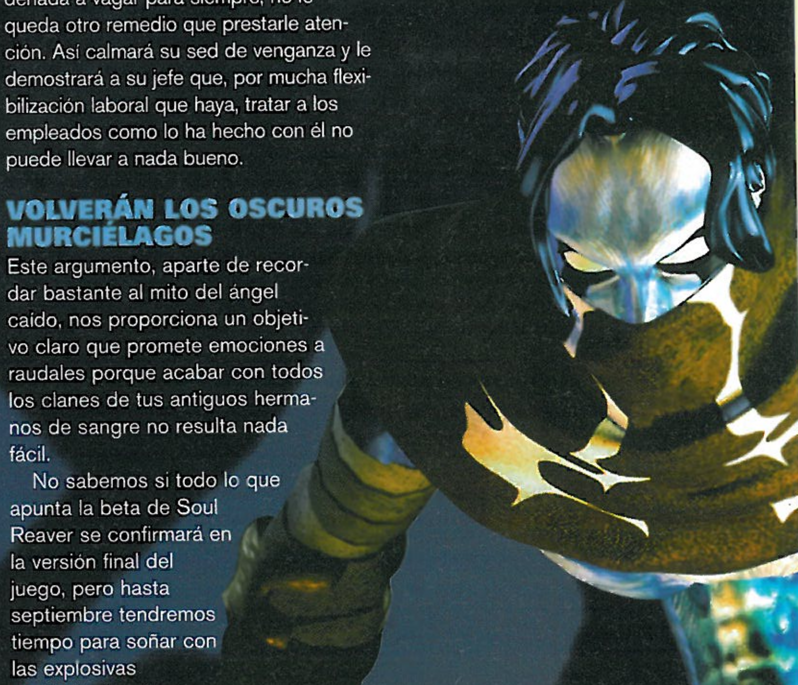
Si quieres saber el futuro, consulta la carta astral de Razzpiel.

Por suerte, un ente sobrenatural llamado The Elder –el guía de las almas– salva sus restos de la quema con el loable objetivo de utilizar al ex-vampiro como instrumento para acabar con Kain y sus secuaces. Éstos se mantienen con vida a base de acumular más y más almas, una actividad que amenaza con dejar al pobre The Elder sin curro. Aunque para Raziel los problemas laborales de su salvador tienen menos interés que los anuncios de pan de ajo, lo cierto es que, tras convertirse en una fea abominación espectral condenada a vagar para siempre, no le queda otro remedio que prestarle atención. Así calmará su sed de venganza y le demostrará a su jefe que, por mucha flexibilización laboral que haya, tratar a los empleados como lo ha hecho con él no puede llevar a nada bueno.

VOLVERÁN LOS OSCUROS MURCIÉLAGOS

Este argumento, aparte de recordar bastante al mito del ángel caído, nos proporciona un objetivo claro que promete emociones a raudales porque acabar con todos los clanes de tus antiguos hermanos de sangre no resulta nada fácil.

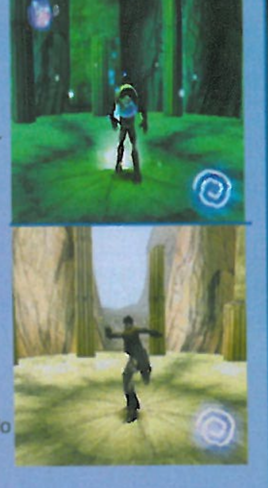
No sabemos si todo lo que apunta la beta de Soul Reaver se confirmará en la versión final del juego, pero hasta septiembre tendremos tiempo para soñar con las explosivas posibilidades de un título que mezcla con maestría terror, plataformas y retazos de action RPG.



LA DIMENSIÓN DESCONOCIDA

El cambio de dimensión espacio-temporal de Raziel está adornado con uno de los efectos gráficos más impresionantes vistos hasta la fecha en PlayStation. Cuando pasas del plano real al espectral (o viceversa) ves ante tus atónitos ojos cómo el escenario cambia de forma y de color, abriendo rutas a lugares antes inaccesibles o cortando caminos hasta entonces transitables.

Sin embargo, cuando Raziel se encuentra en este plano inmaterial no puede mover ningún objeto físico. Lo hemos probado de todas las formas, y ni siquiera el forzudo de bolsillo que tenemos en *PlanetStation* (nuestro diseñador gráfico, levantador profesional de monitores e impresoras) ha conseguido mover un ni una moneda de duro. Es como si a algún programador gracioso se le hubiera ocurrido la genial idea de pegar todos los objetos con Super Glue-3. Por otro lado, curiosamente, en esta dimensión el agua es incorpórea y flota como si fuera aire. ¿Será este fluido el que utiliza nuestro redactor Drako para "lavar" su roñoso coche?



EL *LEGAIADO* DE *FINAL FANTASY*

LEGEND OF LEGAIA

ESTO PROMETE

Desarrollador: **Contrail**
Editor: **Sony**
Distribuidor: **Sony**
Lanzamiento: **Hacia el 2000**


Éste es un auténtico RPG: Ráscate en la Playa los Golondrinos.

Los roleros de pro todavía tiemblan al oír *Wild Arms*, un título que dos años después de su creación continúa siendo una referencia obligada dentro del género. Con la segunda parte todavía por acabar, el equipo de Contrail está a punto de lanzar al mercado *Legend of Legaia*, un RPG que retoma muchos elementos de su antecesor. Las diferencias más notables con respecto a éste son su innovador sistema de batallas y sus entornos completamente en 3D (¡se acabó el tufillo a 16 bits!). Si con dos dimensiones Contrail creó un título realmente brillante, imaginaos lo que puede esperarse de este *Legend of Legaia*.

ROLEROS EN LA NIEBLA

Durante años, los humanos convivieron con una raza de "cacharros" vivientes llamados Seru, unos seres que otorgaban a sus usuarios grandes poderes como la capacidad de levantar enormes masas, volar o leer a Sánchez Dragó sin sufrir derrames cerebrales. Como ocurre en todas las historias con un principio bonito, sucedió algo terrible que cambió




Noa ejecuta el Ataque del delfín. ¿Quién dijo que no podíamos hacer también pies de foto sosos y aburridos?

para siempre el destino del planeta: en esta ocasión, una extraña niebla blanca comenzó a cubrir por entero toda la tierra. Lo que en principio se creía que era una manifestación masiva de fumadores sin filtro pronto resultó ser una eficaz forma de aniquilar a los habitantes de este mundo. La niebla corrompía a los Serus y los convertía en terribles asesinos, y a todos los humanos que los utilizaban en unos zombis con menos cerebro que una almendra garrapiñada. ¿Todos? ¡No! Todavía quedaba una



serie de poblaciones de irreductibles hombres, entre los que se encuentra el protagonista, Vahn. El lector avezado y vivaracho (y puede que el habitual de Planet también) se habrá percatado de cuál será nuestro objetivo: descubrir quién es el causante de la fatídica niebla, pararle los pies y restaurar la normalidad y el buen rollo (sí, es otro RPG en el que hay que salvar al mundo).

Al principio de la historia asumimos el papel de Vahn, un joven en busca de los árboles del Génesis, únicos elementos capaces de aniquilar la niebla que asola el mundo. Durante la búsqueda, se unirán a nosotros dos compañeros más: Noa, una salvaje pelirroja criada por un lobo, y Gala, un enorme monje guerrero con un insufrible sentido del honor.

TEKKEN OF LEGAIA

Por encima del argumento o los personajes –que no pasarán a los anales del videojuego por su originalidad o profundidad– lo más destacable en *Legend of Legaia* son los combates. Como en la mayoría de RPGs, mientras caminamos por el mapa de campaña tendremos diversos encuentros-combates; pero cuando pasemos al plano de batalla directa contra nuestros enemigos, observamos que se ha diseñado una interfaz de lucha realmente única. Cada

EL ARTE DEL COMBO

En lugar de utilizar continuamente un mismo ataque, *Legend of Legaia* nos permite crear nuestras propias combinaciones de golpes con las que machacar al contrario. En ocasiones, al ejecutar una serie de movimientos conseguiremos realizar combos especialmente poderosos llamados Hiper Artes, con unos nombres tan originales como 'Tornado Flamígero' o 'Puño de Trueno'. La única manera de aprender estas técnicas es leyendo determinados libros, mediante las enseñanzas de algunos personajes o con el arduo pero seguro procedimiento del 'cuento de la vieja', o sea, probando por nuestra cuenta y riesgo.









uno de los tres personajes cuenta con una barra que mide la cantidad de movimientos distintos que son capaces de ejecutar cada turno. Estos movimientos en realidad determinan las diferentes 'zonas de golpe' que podemos acertar en un enemigo. Los diferentes movimientos –arma, derechazo, golpe alto y bajo– los podemos determinar simplemente con la cruceta direccional, teniendo en cuenta en todo momento el tipo de enemigo que tenemos ante nosotros. Es decir, de nada sirve atacar con golpes bajos a enemigos voladores, o sacudir puñetazos laterales a un enemigo demasiado delgado.

De esta forma, en los combates por turnos de *Legaia* no nos limitaremos a apretar sucesivamente un único botón para que los distintos personajes hagan sus monerías correspondientes, como en los clásicos del género. Ahora tendremos que ¡pensar! (tranquilos, si nosotros hemos podido...) qué combinación de golpes es la más adecuada en función del adversario al que nos enfrentemos. Como en un *Tekken* descafeinado, conforme avancemos en el juego iremos descubriendo nuevos combos cada vez más mortíferos como las Hiper Artes, un espectacular conjunto de porrazos, explosiones de luz y pupa variada para el adversario.

Pero no sólo de golpes muere el monstruo. En *Legend of Legaia* encontramos un nuevo sistema de magia, con un concepto parecido al que hemos observado en *Final Fantasy VIII*. Cuando derrotemos a los distintos Serus, podremos 'robar' su esencia y ponerlos a nuestro servicio. De esta manera, cada vez que lancemos un hechizo, invocaremos a uno de estos pseudo "guardian forces" que harán el trabajo sucio por nosotros: desde lanzarse hacia los enemigos envueltos en llamas, hasta restaurarnos por entero la barra de energía, pasando por curiosos efectos como interpretar melodías hipnóticas.

FINAL FANTASY VII Y MEDIO

Legend of Legaia cuenta con muchos ingredientes de los clásicos del género: combates por turnos, mapas de campaña, montones de objetos y ciudades que explorar... En particular, los personajes y escenarios recuerdan mucho a los de *Final Fantasy VII* –aunque el título de Square contara con pantallas renderizadas–, con unos protagonistas *superdeformed* que adquieren proporciones 'normales' únicamente durante las batallas. También cuenta con algunos mini-juegos, como máquinas tragaperras (¿a alguien le suena Gold Saucer?), una arena donde batirse en duelo e incluso una prueba de pesca.

Puestos a redondear el conjunto, pediríamos a los señores de Contrail que en la versión definitiva puliesen un par de aspectos. En primer lugar, mejorar la velocidad del mapa de campaña, que garantiza unos viajes más lentos que el puente aéreo en plena huelga de los señoritos del SEPLA. En segundo lugar, y más importante... ¡reducir drásticamente el número de encuentros! Llega a ser realmente frustrante encontrarte con legiones de enemigos cada dos pasos y medio, mientras intentas concluir la búsqueda del chirimbolo mágico de turno.

Múltiples misiones que resolver, diversos finales, un sistema de combate que conseguirá picarte y el sello de calidad de Contrail son algunos de los elementos que hacen de *Legend of Legaia* un título muy a tener en cuenta para los aficionados a los juegos de rol.

Y si a todo ello añadimos la promesa de Sony de traducirlo al castellano, ya sólo queda esperar al lanzamiento de este más que correcto RPG.


"¡Mis lentillas! ¡El jolo yayo me las ha pisado!"



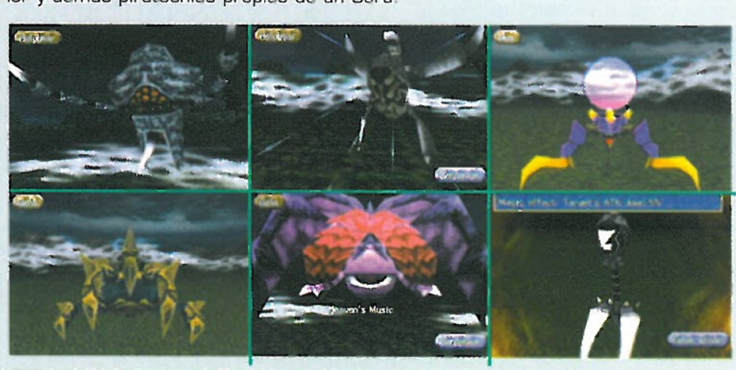
Pobre tipo, sólo tuvieron polígonos para hacerle la cabeza.


"Juro por Dios que nunca más rechazaré un papel en FFVII."


"Con la rasca que pega aquí arriba lo mejor es ponerse la braga".

QUÉ SERÚ, SERÚUUUU...

Cuando derrotemos a los enemigos Seru —unos bichos mezcla entre Camilla Parker Bowles y Juan Tamariz— podremos 'atraparlos' para que más tarde acudan en nuestra ayuda. Estas invocaciones, aunque no estén a la altura de Final Fantasy VII (no digamos ya de la octava entrega de la serie), son bastante espectaculares, inundando la pantalla de babillas flamígeras, bolitas multicolor y demás pirotecnias propias de un Seru.




Con estos protagonistas de ojos como platos el juego debería llamarse Legend Of Legaña.

PIEDRA, PAPEL O DESTREGA

DESTREGA



¡Riiiiss! "¡Ottia, mis pantalones de la boda!"



"Leches, Patxi, ya te dije que no le pusieras tanta gasolina al Zippo."

Desarrollador:	**Omega Force**
Editor:	**Sony**
Distribuidor:	**Sony**
Lanzamiento:	**Octubre**

Se acercan nuevos tiempos para los beat'em-ups. Aunque es difícil apartarse de la estela que *Street Fighter* ha dejado durante la última década, los desarrolladores parecen dispuestos a reinventar los juegos de lucha introduciendo nuevos elementos. Este *Destrega* es una buena muestra de ello.

Para empezar, ya no tendréis que daros de tortas en estrechos callejones de mala muerte. Ahora podréis corretear por amplios escenarios que van desde valles montañosos hasta plazas de pueblo con su coquetuela fuente incluida. Los elementos y obstáculos de cada escenario, así como las elevaciones del terreno, son algo más que un simple decorado. Si se utilizan de forma adecuada, actúan como parapetos tras los que protegernos de los ataques enemigos, ofreciendo así un nuevo nivel de estrategia a la hora de bloquear los diferentes golpes.

La mecánica de juego podría definirse como un cruce entre un beat'em-up de última generación y el clásico juego del 'un, dos, tres, piedra, papel o tijera'. Los luchadores disponen de tres tipos de ataque cuerpo a cuerpo, tres tipos de ataque mágico a distancia y tres posibles defensas, cada una de las cuales anula uno de los ataques. Esta es la premisa principal de los combates: hay que pensar continuamente en la manera adecuada de contrarrestar los golpes



del contrincante (escudo contra magia a distancia, deslizamiento contra ataque cuerpo a cuerpo, etc.). Y, mientras tanto, uno debe intentar machacarle con sus propios recursos.



Como todo beat'em-up que se precie, *Destrega* contará con diversos modos de juego; entre ellos sobresale por derecho propio el modo 'Historia'. En él, los luchadores mantendrán animadas conversaciones sobre el destino del mundo, el precio del butano y las tortas que le van a cascar al contrario antes de cada combate ¡con voces reales y dobladas al castellano!

Iros preparando, amantes de los juegos de lucha (*tekkeneros* y *streetfighterosos* incluidos), porque *Destrega* promete ser una auténtica innovación en el mundo de los beat'em-ups.

POSEYENDO A DAVID BOWIE

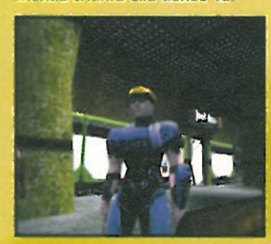
OMIKRON: THE NOMAD SOUL



Bonito, ¿eh? Pues como pongan personajes no veas...



Desde que acabó MGS, Psycho Mantis triunfa allá donde va.



Desarrollador:	**Quantic Dream**
Editor:	**Eidos**
Distribuidor:	**Proein**
Lanzamiento:	**Navidades**

¿Os imagináis un juego que sea la combinación de *Tekken*, *Apocalypse* y *Tomb Raider*? Pues dejad de soñar despiertos, porque *Omikron: The Nomad Soul* será la respuesta a vuestra enfermiza fantasía. Aquí encontraréis un poco de todo: shoot'em up, puzzles, lucha... y a David Bowie. Sí señor, el camaleónico cantante prestará su voz y su cuerpo al juego ya que, además de colaborar en la banda sonora, interpretará a uno de los personajes del juego llamado Boz.

Dejando anécdotas a un lado, este título se perfila como una de las mayores promesas de Eidos para este año. En esta aventura tendremos que salvar a la población de la ciudad de *Omikron* de una fuerza diabólica que intenta robar sus almas. Para ello deberás realizar acciones tan diversas como disparar, luchar a guantazo limpio o conducir vehículos. Pero sin duda lo mejor es que puedes



reencarnarte en el cuerpo de los enemigos que vayas derrotando, cada uno de los cuales tiene sus virtudes y debilidades. Un elemento que sería sumamente original si no fuera porque *Messiah*, el proyecto de Shiny, tiene una mecánica bastante parecida (¿casualidad? Esto despierta más sospechas que el Dioni presentando un currículum para trabajar en una joyería).

El equipo de desarrolladores franceses que están dando forma al juego, Quantic Dream, tampoco se han olvidado de incluir un par de filigranas gráficas para dar un aspecto innovador al juego. La más interesante, sin duda, es la animación facial de los personajes, para la que se ha utilizado la famosa técnica



motion capture. De esta manera nuestros interlocutores pueden expresar alegría, tristeza, alarma o confusión talmente como si estuvieran viendo un capítulo de final de temporada de *Médico de Familia*. Todo un logro que abre nuevos interrogantes en el mundo de los videojuegos: ¿adaptarán los desarrolladores a videojuego melodramones como *La Casa de la Pradera* con la ayuda del Emotion Engine de la PlayStation 2? Si es así, ¿quedará tan encasillada la versión cibernética de Michael Landon como el propio actor? Si hacen un videojuego de la película *La espía que me amó* de James Bond... ¿lograrán que Roger Moore, además de levantar la ceja, exprese alguna emoción?

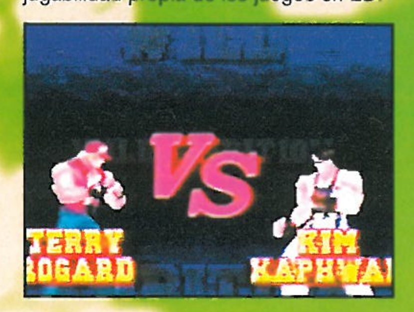


FATALES Y FURIOSAS 3D

FATAL FURY WILD AMBITION

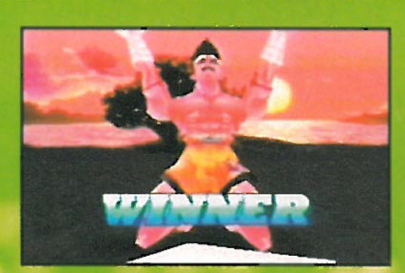
Desarrollador:	SNK
Editor:	EA
Distribuidor:	EA
Disponible:	¿Finales de año?

La saga de beat'em-ups con más solera de SNK, *Fatal Fury*, estrena la tercera dimensión en este nuevo título para nuestra gris. Se trata de una conversión de uno de los pocos juegos procedentes de la placa de recreativa Hyper Neo Geo, un hardware similar al que soportaba a *Street Fighter EX*. De hecho, ambos juegos cuentan con bastantes similitudes: tienen un aspecto gráfico similar, proceden de grandes clásicos de los beat'em ups y cuentan con una jugabilidad propia de los juegos en 2D.



Para la ocasión, se han recuperado viejos luchadores que se habían ido a ganarse unos duros en los torneos *King of Fighters*, como es el caso del coreano Kim Kaph Wan o incorporaciones exclusivas para la versión PlayStation, como Duck King o Mr. Karate. Una vez elegido nuestro personaje favorito, contamos con tres botones –puño, patada y especial– con los que mamporrear a gusto del consumidor a los adversarios. Como en todos los *Fatal Fury*, cada luchador cuenta con una barra de ataque que irá aumentando conforme vayamos encadenando diversos ataques especiales. En el momento en que indique 'Sobrecarga' –'Overload'– podremos realizar los espectaculares combos finales. ¡Y qué combos! Por ejemplo, al ejecutar el clásico 'Power Geyser' final de Terry Bogard, asistimos a una exhibición de estallidos de luz, culminando el último golpe con una enorme ola de fuego que cubre por entero toda la pantalla.

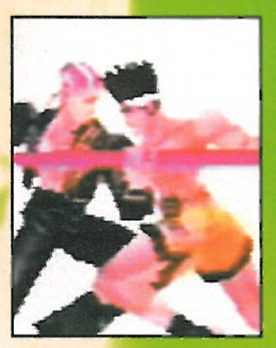
Las opciones de juego se quedan algo cortas al lado del buque insignia de SNK, *King of Fighters 98* (¡que algún distribuidor lo traiga a España de una vez!), ya que parece que los mayores esfuerzos se han dedicado a la adaptación de los personajes a sus alter ego en 3D. Aunque no tengan el grado de detalle de los mamporreros de *Tekken 3*, los chicos de Fatal Fury cuentan con gran cantidad de poses y movimientos, desde muestras gratuitas de sus habilidades como luchador hasta diversas burlas hacia el oponente. Obviamente, con *Fatal Fury: Wild Ambition* SNK no intenta romper moldes, sino más bien adaptarse a los nuevos tiempos poligonales –tras un primer intento con *Samurai Shodown*– e intentar recuperar su prestigio de antaño. Dentro de unos meses, veremos si ha conseguido alguno de esto propósitos.



"¡Por fin! Desde que tengo polígonos estoy más cuadrado que nunca."



Yo me pidooo...



Esta captura se ve Fatal... Fury.

UN SUSTO DE MUERTE

FEAR FACTOR

Desarrollador:	Kronos
Editor:	Eidos
Distribuidor:	Proein
Lanzamiento:	Finales de año

Rescatar a la chati de turno, secuestrada por una panda de desalmados, no es precisamente una idea nueva dentro del mundo de los videojuegos. En esta ocasión Kronos nos propone acompañar a tres mercenarios sin demasiados escrúpulos en su periplo desde las calles de Hong Kong hasta el mismo infierno para conseguir liberar a la hija de un importante hombre de negocios.

Aunque por ahora sólo hemos podido acceder a algunas imágenes del juego, os podemos adelantar que los protagonistas, además de disparar contra todo lo que se mueva, podrán tomar algunas decisiones que afectarán el desarrollo de la historia y dispondrán de un sistema de control que permitirá realizar multitud de movimientos. Aparte de caminar y correr, será importante controlar la opción de moverse con sigilo para sorprender a los múltiples enemigos que



encontraremos. También podremos disfrutar de espectaculares rotaciones de cámaras, que se moverán según la acción de los protagonistas variando nuestro punto de vista.

El objetivo de *Fear Factor* es situarse entre la aventura y la acción más trepidante. En los oscuros y tétricos escenarios renderizados de este título, que estarán ambientados en ocho mundos distintos, el jugador atravesará tiroteos callejeros e incluso protagonizará escenas de persecución en helicóptero. ¡Mamá, tengo miedo!







"¿Alguien ha visto a la mujer mala?" "¡Allí, allí, detrás tuyo!"



"Soy un señor mu malo, mu malo, mu malo y por eso no m'afeito y tengo ojeras".

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

UN TÍTULO CON MUCHAS TABLAS



¿Nos lo parece a nosotros o el prota es un poco cani-Hawk?



¡PAAAAF! "Ouch, ya han vuelto a dejar el monolito de 2.001 tirado aquí enmedio."

Desarrollador:	**Neversoft**
Editor:	**Activision**
Distribuidor:	**Proein**
Lanzamiento:	**Finales de año**

Aunque en PlayStation ya hay varios juegos de deportes extremos, ninguno había reproducido de una forma tan fidedigna el mundo del monopatín como *Tony Hawk's Skateboarding*. Rampas, piruetas y espectaculares leñazos componen un cóctel explosivo en el que podrás dar rienda suelta a tus instintos más autodestructivos sin tener que recoger los dientes del suelo.

El sistema del juego es sencillo: haz que tu personaje coja velocidad, lánzalo contra una rampa y, cuando se eleve por los aires, aporrea los botones de tu pad en el orden correcto para realizar el movimiento más filigranero posible. Si logras ejecutar el meneo sin luego aterrizar en el asfalto con la jeta recibirás unos puntos como recompensa. Dicho así suena sencillo, pero gracias a la gran cantidad de "combos" aéreos que puedes realizar el juego nunca se vuelve repetitivo ni aburrido.

No se puede decir que este título sea una maravilla visual, pero al menos no hemos detectado ningún fallo grave por el momento. Eso sí: la ambientación de los escenarios urbanos está bastante lograda e incluso hay algún detalle bastante aparente, como las pantallas de vídeo en las que vemos a *skaters* demostrando su virtuosismo. Más nos ha impactado la banda sonora del juego, que incluye temas de bandas tan *underground* como Primus (uno de los grupos favoritos del redactor Drako en



la época en la que su cabeza todavía tenía más pelos que su bigote).

De momento lo más destacable de *Tony Hawk's Skateboarding* es el modo



de dos jugadores a pantalla partida. Esta opción es una verdadera fuente de piques y de "fantasmadas" aéreas que acaban en humillantes colisiones, cuya capacidad de enganche sobre los indómitos redactores de *PlanetStation* ha hecho que nuestro adorado director se plantee la posibilidad de dar vacaciones permanentes a parte de la plantilla.

EL JUEGO MÁS EXPLOTADO

BOMBERMAN



La mecha-araña de BomberMan deja en pañales a la de la película Wild Wild West.



Una captura de cuando las consolas iban a vapor.



Parecen Bomb-ones de la caja roja de Nestlé. ¡Porque hoy es hoy!

Desarrollador:	**Hudson**
Editor:	**Hudson**
Distribuidor:	**Virgin**
Lanzamiento:	**¡Ya!**

A lo largo de la historia de las videoconsolas, ha habido casos de juegos y personajes que se repiten más que el ajo, desde 'mascotas' oficiales como Mario o Sonic –cada uno para su plataforma correspondiente– hasta los pesados del Street Fighter. Pero sin duda, el personaje que más juegos ha protagonizado en diferentes consolas ha sido el *bombero* cabezón de Hudson *BomberMan*. Desde que nació a mediados de los 80 (cuando se hacía llamar Atomic Punk), el personaje con más mecha de los videojuegos ha lucido palmito en consolas tan dispares como Turbo Grafx, SNES o Saturn. Tras un par de incursiones poligonales en nuestra gris, Hudson contraataca con la enésima versión del clásico tal cual: el juego de siempre, con la simplicidad de siempre, la jugabilidad de siempre… y la parte técnica de siempre.



BomberMan nos permitirá jugar a dos versiones del original con dos estilos gráficos: titulados Moderno y Retro. A pesar de que estos modos gráficos quizás deberían haberse titulado "Prehistórico" y "Antediluviano", los elementos que han mantenido vivo esta saga durante 14 años (y dura, y dura…) continúan intactos: un planteamiento sencillo, una jugabilidad elevada y adicción a raudales. De anteriores ediciones se han recuperado viejos conocidos como los 'compañeros' Louie, esos canguros de colores con habilidades especiales, o la posibilidad de llevar a bomberos más poderosos como Miel, Bombardero Martillo o Kotetsu. Pero si consigues reunir cuatro amiguetes delante de tu Play, podréis disfrutar del elemento más atractivo de *BomberMan*: hasta cinco jugadores podrán tirarse bombas a la cabeza vía multi-tap en 24 escenarios distintos. En definitiva, Hudson promete más de lo mismo, si bien esta vez no usará polígonos y ofrecerá al *BomberMan* original tal como vino al mundo. Y, naturalmente, ello no quita que los fans de la serie o aquellos que nunca han jugado a alguna de sus versiones puedan pasárselo bomba (qué chistosos somos) echando unas partidillas a este juego.



SHAO LIN
DOS ES COMPAÑÍA, OCHO ES SHAO LIN

Desarrollador:	**Polygon Magic**
Editor:	**THQ**
Distribuidor:	**Proein**
Disponible:	**Finales de año**

Quizá hayas oído rumores sobre un juego llamado *Thrill Kill* que nunca llegó a salir debido a la censura, en el que hasta cuatro monstruosos luchadores se arrancaban los higadillos (y no es una metáfora) hasta que sólo uno quedaba en pie. THQ ha retomado esta idea de 'cuantos más seamos, más nos aporrearemos' y está a punto de lanzar al mercado *Shao Lin*, un juego ambientado en los parajes de la China milenaria.

Para empezar, *Shao Lin* cuenta con un modo de juego RPG que combina elementos de beat'em-up y de juego de rol clásico. Conforme avancemos, en función de las decisiones que tomemos y las batallas que perdamos nuestro personaje irá aprendiendo nuevas maneras de hacer salami con sus enemigos.



Otro de los modos de juego que incluye es el *Time Attack*, un híbrido entre *Fighting Force* y el modo *Tekken Force* en el que tendremos que elegir un luchador y avanzar por un templo con la única ayuda de nuestros puños y algo de mala baba. En nuestro camino encontraremos extraños guardianes en forma de muñecos de madera (clónicos del Mokujin de *Tekken 3*) que intentarán convencernos que nuestro papel en la historia es el de hacer de moqueta del santuario.

Pero como señalábamos al principio, el elemento más espectacular es el modo de juego Versus, en el que hasta ¡ocho! luchadores se verán las caras. Antes de empezar a pelear podemos elegir entre seis estilos de lucha distintos y la disposición de los grupos. De esta manera, podremos combatir todos contra todos, por equipos o por 'escuelas' de lucha. Eso sí: en el caso de que sean ocho los



contendientes, todos serán maniquíes de madera (sí, como los mokujines guardianes de antes) que únicamente se diferenciarán por su color y una margarita que llevan incrustada en la cabeza. Aunque es bastante divertido, después de estar cinco minutos sin localizar a tu luchador en medio del barullo de piernas, troncos y narices empezarás a preguntarte por qué sigues machacando sin parar el controlador como un bobo. A pesar de tener todavía algunos aspectos por pulir (como el efecto 'cola de metro' cuando hay más de cuatro jugadores), *Shao Lin* promete tres cosas: ser completo, resultar entretenido... y no pasar de 3,5 planetas cuando aparezca analizado en el próximo número de *PlanetStation*.

"¡A mí nadie me llama cabeza de alcornoqueeeee!"



El primo lolailo de Jackie Chan hace su debut estelar en Shao Lin.

SUIKODEN II
CON CIEN PERSONAJES POR BANDO

Desarrollador:	**Konami**
Editor:	**Konami**
Distribuidor:	**Konami**
Lanzamiento:	**Falta mucho**

El *Suikoden* original fue uno de los primeros juegos japoneses de rol para PlayStation que obtuvieron una cierta repercusión en el viejo continente. Ahora, dos años y dos *Final Fantasies* después, *Suikoden II* intenta demostrar que se puede hacer un buen RPG sin recurrir a gráficos poligonales.

Lo primero que llama la atención es que, a pesar del tiempo transcurrido, muy pocas cosas han cambiado en el mundo de *Suikoden*. Los gráficos continúan con el estilo 2D característico de la saga, y las heroicas batallas entre ejércitos y los combates siguen combinando escenarios tridimensionales con *sprites* planos. Aunque no hay duda que los veteranos jugadores de juegos de rol de 16 bits saltarán de alegría con el *look* del juego –su belleza plástica es innegable–, mucho nos tememos que los usuarios que condenaron al ostracis-



mo a joyas como *Castlevania: Simphony Of The Night* por su falta de polígonos tampoco le darán una oportunidad a Suikoden.

Una verdadera lástima, porque cuando puedes formar un equipo con más de cien personajes y experimentar en tus propias carnes una guerra mundial de corte épico, los prejuicios están de más. El guión, al igual que el resto del juego, es una prolongación directa del juego original, aunque en esta ocasión el héroe principal formará parte del bando de los "malos", al menos hasta que entre en contacto con el Ejército de Liberación. La complicada trama se ha reforzado con unas cuentas secuencias de vídeo que, a efectos dramáticos, siempre son mucho más efectivas que los entrañables muñequillos en 2D que pueblan el juego.

Si siempre has tenido ansias de ser un líder que guíe el destino de una nación y nunca has pasado de pegar carteles en las elecciones a presidente de la escalera, *Genso Suikoden II* es tu juego. Eso sí, lo mejor será esperar a que salga la versión occidental, porque de momento el juego resultará bastante enigmático para los que no dominen el idioma de Akira Toriyama.





Su Ikoden, gracias.



Caperucito va a llevarle a su abuelito una cestita llena de PlayBoys (¡jo, cómo ha cambiado el cuento!).



MICRO-COPTERINES

R/C STUNT COPTER



Éste es un helicóptero macho. Se nota.



¡Menuda cac-tura hemos hecho!



En la instantánea podéis ver un surtidor de Coca-Cola belga.

Desarrollador:	**Shiny**
Editor:	**Titus**
Distribuidor:	**Virgin**
Lanzamiento:	**Septiembre**

Tras crear locuras de la catadura de *Earthworm Jim* y *Wild 9*, Shiny Entertainment ha vuelto ha romper esquemas con *R/C Stunt Copter*. Aunque este juego mantiene el surrealista sentido del humor con que Shiny adereza todas sus creaciones, esta vez nos encontramos ante iun simulador de mini-helicópteros de aeromodelismo! Utilizando los *champiñones* del pad analógico como si se trataran de las dos palanquitas de un radio-control, deberás realizar una serie de pruebas de habilidad al más puro estilo *Pilotwings* de Nintendo. Dichos retos van desde destruir globos aerostáticos, a pasar por entre los palos de una portería de fútbol americano o estrellarte contra la diana de una pared.

La principal dificultad del juego está en el realista sistema de control del helicóptero en miniatura, que al principio resulta tan complejo como comerse el gazpacho con tenedor. Por suerte existe un magnífico tutorial de pilotaje que deberemos superar con éxito o de lo contrario no podremos acceder al modo para un jugador.

Técnicamente *R/C Stunt Copter* cumple de sobras con las expectativas, cosa nada extraña tratándose de un juego de Shiny. Los objetos y escenarios son muy sólidos (por una vez no hemos visto ni un parpadeo de polígonos) y el comportamiento físico del helicóptero es sumamente realista. Los programadores incluso se han permitido el lujo de incluir el efecto gráfico del humo del helicóptero.

El apartado sonoro ha sido especialmente cuidado gracias a la lograda banda sonora del inevitable Tommy Tallarico y a unos alucinógenos FX. Los desvaríos sonoros del juego incluyen mugidos de vaca, pedorretas y los enfervorecidos gritos de un locutor que comenta tus progresos como si estuviera en el mismísimo "Carrusel Deportivo". Manténte a la escucha del dial *PlanetStation* para no perderte nuestro próximo análisis...



¡QUITA, MANAZAS!

El modo de dos jugadores de *R/C Stunt Copter* no es a pantalla partida, por lo que cada jugador debe esperar a su turno para demostrar sus habilidades. Pero eso no significa que uno no pueda influir en la partida del contrario. El competidor que esté descansando puede entorpecer a su rival haciendo salir en pantalla una mano poligonal que tapa media pantalla. Lamentablemente esta artimaña sólo se puede poner en práctica por un tiempo limitado. Claro que siempre será mejor la táctica de nuestro redactor Holybear: lanzar un ataque de estornudos a la pantalla de la televisión con tropezones incorporados. Os aseguramos que cuando ves a Solid Snake teñido de verde no te quedan muchas ganas de seguir jugando.



NO SÓLO DE COCHES VIVE LA PLAY

CHAMPIONSHIP MOTOCROS



"Con estas almorranas hay que ver lo difícil que es ir en moto."

Desarrollador:	**Funcom**
Editor:	**THQ**
Distribuidor:	**Proein**
Lanzamiento:	**Otoño 99**

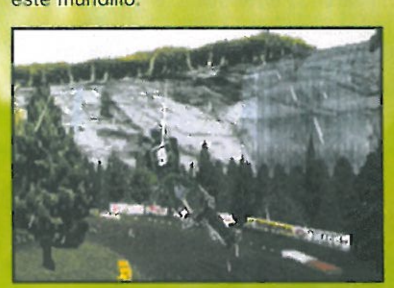
Los seguidores de las competiciones de motocross podrán dentro de poco saciar sus ansias de fracturas óseas en uno de los pocos títulos para PlayStation para *moteros* de pro: *Championship Motocross*. El juego cuenta con doce pistas diferentes donde competir en tres modalidades distintas, ya sea motocross, supercross o las rigurosas carreras de enduro.

El juego cuenta con numerosas opciones que le hacen atractivo incluso para los que no tengan especial interés en este tipo de carreras. Al principio deberéis elegir entre tres equipos, cada uno con tres motocicletas que elegir de distinta cilindrada: 125 cc, 250 cc o



500 cc. Por supuesto, cada uno de los artefactos cuenta con sus propias características que podremos modificar en función del recorrido al que tengamos que enfrentarnos: motor, peso, capacidad de salto o neumáticos, entre otros.

El control de las motos es bastante intuitivo y preciso. Desde el primer momento podemos realizar toda suerte de monerías como saludar al público mientras conducimos, o descuajaringarnos la entrepierna en los espectaculares saltos. Así mismo, las animaciones de los pilotos encima de los vehículos son bastante realistas y divertidas, y la sensación de velocidad está muy bien conseguida. Viendo el escaso número de juegos de motos dentro del catálogo PlayStation, estamos seguros que el lanzamiento de *Championship Motocross* pondrá como una moto a los aficionados a este mundillo.



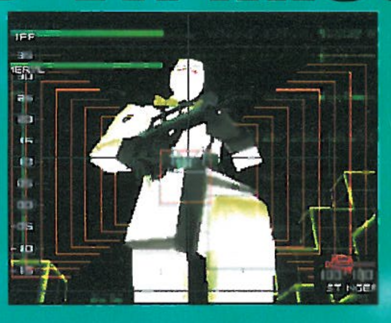
SNAKE HASTA EN EL GAZPACHO

METAL GEAR SOLID VR MISSIONS

Desarrollador: **Konami**
Editor: **Konami**
Distribuidor: **Konami**
Lanzamiento: **Octubre**

En Japón acaba de salir a la venta la edición especial de *Metal Gear Solid* titulada *MGS Integral* de la que ya hablamos en las *Noticias* de *PlanetStation* 7. Sin embargo, en Europa y Estados Unidos sólo se publicará en forma de "mission pack" el segundo disco de *Integral*, que es el que contiene las nuevas misiones especiales de entrenamiento.

Eso significa que no podremos disfrutar de los extras que *Integral* introducía en la partida normal, como jugar todo el tiempo en perspectiva de primera persona, ver a Meryl con el traje de combate de Solid Snake o vestir a Snake ciberninja. Pero seamos positivos: en las *VR Missions* se podrán emplear todas las armas del arsenal, desde las minas Claymore hasta el fabuloso rifle de francotirador. Nada que no hayamos podido hacer de momento con la ayuda de un cartucho Xplorer, pero no olvidemos que hay unas 300 misiones nuevas de entrenamiento que, en las pantallas que hemos visto, tienen unos diseños increíbles. Además, *VR Missions* incluirá una mini-aventura en la que Snake investigará un asesinato. Si se cumplen las expectativas, la Redacción de *PlanetStation* podrá respirar tranquila; Truji tendrá *MGS* para una buena temporada y no molestará demasiado.





– Con este exoesqueleto no me reconocería ni mi padre.
– Hombre, Snake, ¿tú por aquí?

¡A JUGAR AL PARQUE!

SOUTH PARK

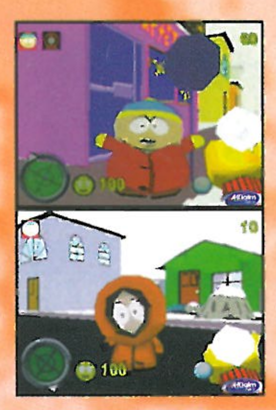
Desarrollador: **Appaloosa Software**
Editor: **Acclaim**
Distribuidor: **Acclaim**
Lanzamiento: **Otoño**

Tras su paso 'tecnológicamente superior' por la N64, Acclaim ha confirmado que la serie de dibujos animados más gamberra de la actualidad también contará con su versión correspondiente en PlayStation.

Para los que aún no conozcan la serie, hay que advertirles que destila un humor garrulo y una mala leche sólo comparables a los comentarios de Fernando-Fernán Gómez en pleno ataque de hemorroides. Los protagonistas –unos psycho-killers en forma de adorables niños– no tienen reparo alguno en hacerle la manicura a la altura del cuello a sus compañeros con una motosierra, o exclamar frases del tipo "He matado a mi amigo. ¡Pero qué c***ón que soy!".

El juego será una aventura de acción en primera persona con una perspectiva muy parecida a clásicos de la educación cívica y las buenas maneras como *Doom* o *Quake*. Dividida en cinco capítulos, la historia se centra en la llegada de un misterioso cometa que se acerca peligrosamente derechito a la Tierra. En nuestro empeño por evitarlo, deberemos hacer uso de todo tipo de delirantes ingenios como lanzavacas, pollos francotiradores, muñecas o bolas de nieve. Además, en sintonía con el espíritu de la serie, *South Park* permitirá a un par de amiguetes degollarse mutuamente, ya que incorpora un modo multijugador en el que podremos elegir hasta 20 personajes de la serie. Todo ello hace de *South Park* un lanzamiento muy a tener en cuenta, que promete humor negro y mutilaciones a partes iguales.





"Cagüen, Patxi, vale que hace fresquillo, pero te has pasado tres quintales con la txapela, oyes...".

¿EL PROBOTECTOR DEL SIGLO XXI?

GUNGAGE

ESTO PROMETE

Desarrollador: **Konami**
Editor: **Konami**
Distribuidor: **Konami**
Lanzamiento: **En el 2000**

Tras maravillar a los nostálgicos de los gráficos bidimensionales con *Castlevania: Symphony Of The Night*, convulsionar a medio mundo con *Metal Gear Solid* y estremecer de horror hasta al más *gallito* del barrio con *Silent Hill*, parece ser que Konami tiene otro as en la manga para la PlayStation. Se trata de *Gungage*, un atractivo shoot'em-up en tercera persona que tiene todos los números para convertirse en un nuevo éxito.

Aunque básicamente se trata de un juego de acción en tres dimensiones, también encontraremos unas gotitas de RPG. Así podremos manejar a cuatro personajes diferentes para avanzar en una historia bastante profunda, al menos comparándola con los demás juegos de este tipo (a Duke Nukem nunca le ha preocupado demasiado tener un buen guión). El arsenal de nuestros héroes estará compuesto por tres tipos de armas diferentes: pistolas, bombas que dejarán temporalmente K.O. a los enemigos y escudos de energía. Por supuesto no faltarán enormes *final bosses* para hacernos la vida imposible.

Aún no se sabe mucho sobre este lanzamiento, esperamos que Konami sepa trasladar a las 3D la magia de shoot'em-ups tan legendarios como los de la saga *Contra / Probotector*. En todo caso, es un consuelo que esta emblemática compañía vuelva a ocuparse de los usuarios de PlayStation después de lanzar algunos "bombazos" (ejem, *Castlevania 64*, ejem, ejem...) para otras plataformas.





–¡Te voy a machacar, enano!
– Pos como se lo diga a mi primo el de Metal Gear Sol...



CARNE, PÍXELS Y



En estos tiempos de "Miss Camisetas Mojadas" y "Místers Piernas Peludas", el equipo de *PlanetStation* llama a filas a todas las bellezas de la historia de la Play. Aguza la vista y prepárate para emitir tu juicio. Eso sí: ten en cuenta que bellezas las hay de muchos tipos y en muchas partes. Saca, pues, tu vena más tolerante (que sabemos que la tienes) y tu espíritu más abierto (que sospechamos que también), y aprende a ver lo mejor de cada cual.











JUEGOS DE VÍDEO

CHATIS

LAS HAY JAMONAS, PETARDAS, SEXYS, SOFISTICADAS, CARNOSAS, ETÉREAS, TIERNAS, TIGRESAS...



TOP SESSIS

1 JENNY
Perdió la inocencia en: *Bloody Roar 2*
Vicios inconfesables: Zoofilia
Abre la boca... para decir: "Nadie me maneja como el conde Drako"
Su mejor arma: ¿Es que no visteis la portada del número cinco de nuestra revista? Coordenadas C5: ¡redondo y partido!
Los jueces de *Planet* dicen...: Ésta es la mujer-murciélago que todos queríamos ver en la película *Batman y Robin* en lugar de esa Barbie sobrealimentada que nos endosaron (¿era la sobrina del productor, quizá?). Su innegable *sex-appeal* y sus generosas proporciones hacen de Jenny la figura poligonal más viciosa que se ha visto correr en una PlayStation.

2 REIKO
Perdió la inocencia en: *Ridge Racer Type 4*
Vicios inconfesables: Conducir en contradirección por las vías de circunvalación de las grandes ciudades le provoca un subidón.
Abre la boca... para decir: "Me gustan los hombres que saben manejar el embrague y la palanca de cambio".
Su mejor arma: Sonrisa Profidén y ojos de camaleón.
Los jueces de *Planet* dicen...: Pese a que tiene un ojo mirando a Kyoto y el otro fijo a Villaberzas, el grafista de *PlanetStation* se ha encaprichado de este encanto nipón. Nuestro dire insiste en que tal juicio es producto de una sobredosis de trabajo y está a punto de quitarle los grilletes que lo mantienen sujeto al Macintosh, pero es una cuestión de gustos. Puede que Reiko no venga con dos buenos *airbags* de serie, pero seguro que tras su sonrisa se esconden unas buenas prestaciones.

3 MERYL
Perdió la inocencia en: *Metal Gear Solid*
Vicios inconfesables: Simular que está hipnotizada para no andarse por las ramas con Snake y acosarle descaradamente.
Abre la boca... para decir: "Ya veo... primero mis ojos y ahora mi trasero".
Su mejor arma: Maneja sin problemas una pistola de gran calibre con una sola mano.
Los jueces de *Planet* dicen...: Una chica capaz de hacer tropocientas flexiones —con o sin pantalones— y que, a pesar de recibir una rígida formación militar, aún se ruboriza cuando la miran a los ojos, tiene que ser muy especial.

TOP EXÓTICAS

1 LAMMY
Perdió la inocencia en: *UM Jammer Lammy*
Vicios inconfesables: A esta oveja le gusta formar pareja con Parappa, ¡un perro! ¿Dónde estará el pastor...?
Abre la boca... para decir: "Pero... ¡yo quería seguir!" y "¡Qué pesadilla!" (cuando tiene que parar).
Su mejor arma: Guitarra eléctrica distorsionada
Los jueces de *Planet* dicen...: Con unas medidas de 90-60-90 (cabeza-pecho-*pieses*), este tierno animalillo se ha ganado a guitarrazo limpio un hueco en nuestro corazón. ¿Será por su despierta mirada, digna de todo un director de *PlanetStation*? ¿O quizá por ese peinado al estilo redactora jefe? En todo caso, esta chica tiene un aire que nos resulta extrañamente familiar.

2 LEELOO
Perdió la inocencia en: *El Quinto Elemento*
Vicios inconfesables: Penetrar en los taxis por el techo
Abre la boca... para decir: "*Pexona*, ¡hola!"
Su mejor arma: Su propio cuerpo lo deja a uno *desarmao*
Los jueces de *Planet* dicen...: El juego no es nada del otro mundo y en la película Gary Oldman (el villano Zorg) luce el flequillo más hortera a este lado del universo, pero la sensualidad sobrenatural de Leeloo (encarnada en el celuloide por Millia Jovovich) haría pasar por bueno hasta un juego de la calaña de *Dodgem Arena*. Además, si la chica se rinde a los encantos del cara-cartón de Bruce Willis, quién sabe, igual tenemos alguna posibilidad...

3 LEVA. LA CHICA ZAO, MIGHTY ZAO
(A ver, para los despistados: es la novia de Zao, el orejudo rosa del cómic. ¡Sí, hombre!, al final de la revista.)
Perdió la inocencia en: *PlanetStation* número 1... o puede que antes, en algún *fanzine*
Vicios inconfesables: Siente una debilidad especial por los ratones rosas similar al que desatan los conejos blancos en su prima cinematográfica Jessica Rabbit
Abre la boca... para decir: "Zao, si tienes que irte, vete. En La Taberna Virtual hay muchos plataformas simpáticos que ocuparían encantados tu lugar".
Su mejor arma: Zao nos aseguró una vez que conseguimos emborracharle que Leva hace maravillas con su brazo positrónico; era algo así como un power-up que nada tenía que ver con arrancarles la cabeza a los Orcos ni espachurrar Patatas Asesinas.
Los jueces de *Planet* dicen...: Teniendo en cuenta que Leva sólo tiene una paginilla mensual para lucirse, que toda la atención la acapara el héroe y que ella es una de esas chicas "raritas", no se puede negar que potencialmente es un Pibón. Por algo es la chavala del ratón cibernético más chuleta y bohemio del siglo XXI.

COMO DOS PÍXELS DE AGUA



LARA (*TOMB RAIDER*) - RAQUEL MOSQUERA:
Ambas tienen los ojos de color marrón, más o menos la misma altura, el pelo castaño y unas *ambas* sin igual (comprobado por Arquímedes).

LAMMY (*UM JAMMER LAMMY*) - LETICIA SABATER:
Aunque Lammy no tenga las plastificadas redondeces de 'La Abominable Mujer de la Tele', los dos 'especímenes' comparten lema: ¡Con Mucha Marcha!

PERO TODAS TIENEN ALGO. AUNQUE UNAS MÁS QUE OTRAS, CLARO ESTÁ. ¿CÓMO LAS PREFERIMOS NOSOTROS? VEAMOS...

TOP JAMONAS

1 LARA CROFT (ALIAS 'LA RAIDER')

Perdió la inocencia en: *Tomb Raider*
Vicios inconfesables: ¿No os habéis fijado en que siempre se queda con las piernas abiertas?
Abre la boca... para decir: "Es todo natural", "No" (cuando las llaves no entran en el agujero).
Su mejor arma: Ese par de ojos, ese par de piernas y ese par de orejas (¿no se nos olvida nada, verdad?).
Los jueces de *Planet* dicen...: ¿Qué decir a estas alturas de Lara que no hayáis pensado ya? Tan sólo una advertencia para los MUY fanáticos: de acuerdo, *la Raider* es una chica muy guapa, con formas explosivas, espíritu aventurero y de buena familia, pero... ¡no existe! Los polígonos no tienen tacto, ni olor, ni sabor, y ahí fuera hay unos seres llamados *mujeres* con los cuales no hace falta un controlador para comunicarse.

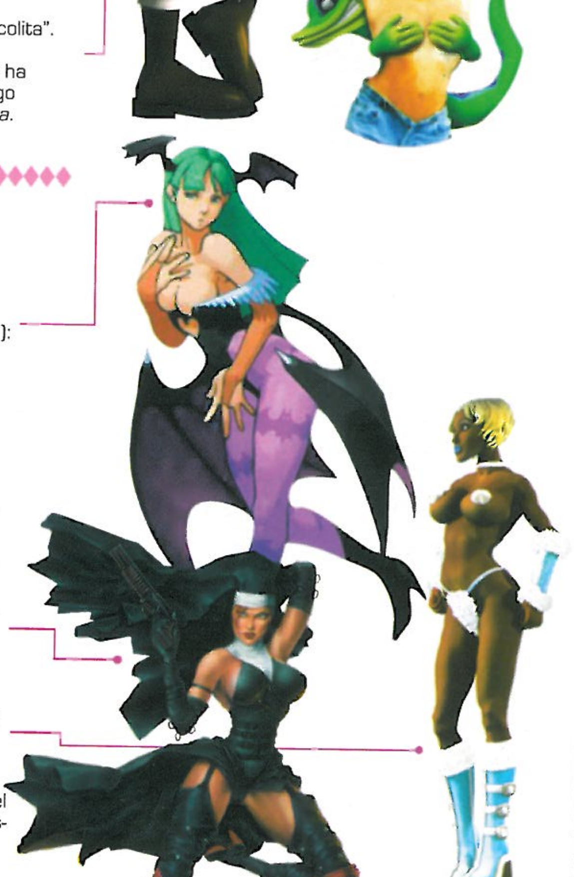
2 LEI FANG

Perdió la inocencia en: *Dead or Alive*
Vicios inconfesables: Convertir vestiditos de su Barbie en escuetos bikinis.
Abre la boca... para decir: "¿Por qué los niños de mi clase siempre vienen a verme cuando juego a la comba?"
Su mejor arma: El olor de sus pies: por algún extraño motivo, cuando se ducha nunca consigue mojárselos.
Los jueces de *Planet* dicen...: Los que hayáis jugado a *Dead or Alive*, seguramente no lo recordáis por la cantidad de golpes, ni por la espectacularidad, ni por el carisma de los personajes: lo realmente memorable era la rutina de movimiento de los pechos de las luchadoras. Nos ha costado Dios y ayuda acordarnos del nombre de este encantador bollycao oriental, pero todos sabíamos exactamente la revista y el número de página en que se encontraba esta foto.

3 MARLIECE ANDRADE

Perdió la inocencia en: *Gex: Deep Cover Gecko*
Vicios inconfesables: Agarra unas cogorzas de licor de lagarto *que-pa'-qué*. Y padece ofidiofilia.
Abre la boca... para decir: "Lo que más me atrae de Gex es la capacidad de regeneración de su colita".
Su mejor arma: Los flotadores que utilizaba en su antiguo empleo como '*Vigilanta* de la playa'
Los jueces de *Planet* dicen...: Lo admitimos: desde su paso por la serie de David Hasslehoff se le ha puesto una cara de pepona que tira de espaldas. Pero, al menos, es la primera mujer de videojuego 100% de carne, hueso y silicona. Por una vez, no se trata de polígonos con textura sino con *tetura*.

TOP MORBOOORRRR



1 MORRIGAN

Perdió la inocencia en: *Dark Stalkers*
Vicios inconfesables: Lo de 'comerse' a los hombres, para un súcubo es algo más que una metáfora...
Abre la boca... para decir: "¡Morrigan te da alaaaas!"
Su mejor arma: Sus peligrosos cuernos en forma de ala, reminiscencias de una tormentosa relación
Los jueces de *Planet* dicen...: Ni tridente, ni cuernos afilados, ni cola (esto último por descontado): nuestra campeona del morbo se salta todos los estereotipos de la fisonomía infernal. ¿Quién iba a sospechar que bajo la sensual apariencia de Morrigan se esconde un demonio que seduce a los hombres para después matarlos?

2 HERMANA MARY LASCIVIOUS

Perdió la inocencia en: *Rogue Trip*
Vicios inconfesables: Es una enfervorizada fan de los *Bad Religion*
Abre la boca... para decir: "En el confesionario hay espacio para dos, guapo", "Perdóname, Padre, porque he pecado, estoy pecando y voy a pecar"
Su mejor arma: El disc-man portátil cargado con los últimos éxitos de SuSan(tidad) el Papa
Los jueces de *Planet* dicen: Si Gracita Morales fue *Sor Citroen*, la hermana Lascivious debería ser Sor Ferrari; la carrocería que se gasta y las revoluciones por minuto a las que nos pone avalan su caché. Y aunque por razones ¿¿obvias?? nunca podrá ser madre, a nosotros nos hubiera encantado ser hijos suyos (sobre todo, durante los primeros meses de vida).

3 GRACE FORMS (o algo)

Perdió la inocencia en: *Messiah*
Vicios inconfesables: Colecciona chapas de refresco porque al comprar ropa interior siempre se le olvida la mitad superior
Abre la boca... para decir: "¿Que los ángeles no tienen sexo? ¡JA!"
Su mejor arma: Cuando se enfada, las chapas salen disparadas.
Los jueces de *Planet* dicen: A pesar de que el protagonista de *Messiah* es un querubín, como ángel de la guarda nos quedaríamos sin duda con ella. No nos preocupa en absoluto que le falte el correspondiente par de alas: tiene otros apéndices capaces de desafiar a la ley de la gravedad...

LA REALIDAD SIEMPRE SUPERA AL VIDEOJUEGO, Y SI NO, AL LORO CON LA SELECCIÓN DE 'ALTER EGOS' QUE NOS HEMOS SACADO DE LA MANGA. CARNE, HUESO Y CASPA *VERSUS* POLÍGONOS. VOSOTROS DECIDÍS.

HEIHACHI (*TEKKEN 3*) - FERNANDO FERNÁN GÓMEZ:
No se os ocurra cantarle a estos dos *adorables* ancianitos aquello de 'Abuelito dime tú...', porque irremediablemente os contestarán con su frase favorita: "¡A la mierda!"

TRUE OGRE (*TEKKEN 3*) - JESÚS GIL:
'Auténticos Ogros' de la pequeña pantalla. Mientras uno escupe fuego, el otro suelta bombas lingüísticas y *delicatessen* del tipo '¡Que *sus* voy a dar, *facineriosooooss*...!'



EL PIXEL ES DÉBIL



TOP *FEMME FATALE*

1 SNIPER WOLF
Perdió la inocencia en: *Metal Gear Solid*
Vicios inconfesables: Es kurda y suele hacer honor al nombre de su nacionalidad.
Abre la boca... para decir: "Hasta luego, guapo", "Es más duro de lo que pensaba"
Su mejor arma: Un rifle francotirador y mucha paciencia. Es capaz de esperar horas hasta que su hombre se coloque en el punto justo...
Los jueces de *Planet* dicen...: Aunque a veces se enamora de sus víctimas, tiene la mala costumbre de enviar mensajes de amor en forma de plomo. Eso sí: tiene una excelente relación con los lobos y suele alimentarlos; lo que no sabemos es si también *sorprende* a sus campeones con foie-gras o mermelada de fresa.

2 EDEA
Perdió la inocencia en: *Final Fantasy VIII*
Vicios inconfesables: Los rubios jovencitos provistos de una buena *gunblade*.
Su mejor arma: La magia y un generoso canalillo pectoral que deja a Cristina Tárrega como a una pipiola y principiante calientapantallas.
Los jueces de *Planet* dicen...: En la última obra maestra de Square, Edea consigue atraer a Seifer al lado oscuro, de la misma forma que el Emperador se camelaba a Anakin Skywalker —alias Darth Vader— en la saga de *La Guerra de las Galaxias*. No es por despreciar, pero si nos dan a elegir entre ser seducidos por el Emperador o por Edea, nos quedamos con el pellejo de Seifer...

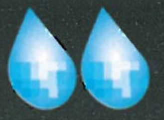
3 SEÑORA ZOMBI
Perdió la inocencia en: *Resident Evil 2*
Vicios inconfesables: En realidad es vegetariana, pero le da a la carne por el "que dirán".
Abre la boca... para decir: Aaaaaaaaah, aaaaaaaah. (Con voz grave de ultratumba, malpensados).
Su mejor arma: La perseverancia. Cuando quiere algo, se deja el pellejo en el intento.
Los jueces de *Planet* dicen...: Si dispones del entorno romántico adecuado (las llamas de un helicóptero estrellado y la canción *Devórame otra vez* de Lalo Rodríguez no suelen fallar), la Señora Zombi te recibirá con los brazos abiertos. Es justo advertir que los efectos secundarios superan con mucho a los de la sífilis y la gonorrea.

TOP "VAYA PAR DE NEURONAS"

1 NAOMI HUNTER
Perdió la inocencia en: *Metal Gear Solid*
Vicios inconfesables: Mirar con microscopio las partes más íntimas de los hombres (el ADN, se entiende)
Abre la boca... para decir: "El tamaño sí importa. Por algo desarrollé las nanomáquinas"
Su mejor arma: Su famoso cóctel 'ADN split', que incluye adenina, guanina, agripina y diazepanina
Los jueces de *Planet* dicen...: Teniendo en cuenta nuestro oscuro pasado, no tenemos nada que hacer con ella, ya que sus amplios conocimientos de ingeniería genética le permiten enterarse de todo. Es capaz de pronosticar la esperanza de vida, saber las medidas o recomponer a la víctima de una explosión a partir de su oreja. Asimismo, es la máxima responsable de la mejora y el mantenimiento de los miembros del cuerpo de Fox Hound.

2 REBECCA CHAMBERS
Perdió la inocencia en: *Resident Evil*
Vicios inconfesables: Como buena experta en compuestos químicos, le encantan las hamburguesas y el pollo frito belga
Abre la boca... para decir: "Sé hacer unas cositas capaces de levantar a un muerto"
Su mejor arma: Una destreza manual inusual (¡es una consumada pianista!)
Los jueces de *Planet* dicen...: Un auténtico cerebrito especialista en medicina y química, pero que nunca ha tenido demasiado éxito en sus relaciones sociales. De hecho, cuando había conseguido quedarse a solas con el apuesto Chris dentro de la preciosa mansión de Racoon City en una romántica noche de verano, el tipo le salió con el pretexto de que había una plaga de zombis y que no podía atenderla como era debido (¡hombres, todo son excusas!).

3 KYOKO MINAZUKI
Perdió la inocencia en: *Rival Schools*
Vicios inconfesables: Practicar agujeros en las duchas de los chicos
Abre la boca... para decir: "Calla tonto, que te va a gustar"
Su mejor arma: Sus manos, capaces de hacerle un masaje capilar a un puercoespín (uhmmm...)
Los jueces de *Planet* dicen...: Sin duda, la masajista del instituto Justice es la miembro del profesorado que levanta más pasiones entre el alumnado. Aunque sus masajes profesionales consisten en relajar el cuerpo antes de tratarlo, algunos músculos se le resisten.



ALIEN (*ALIEN TRILOGY*) - ANA BELÉN:
Dos auténticos especímenes bocachanclas capaces de arrancarle a bocados la camisa a Robocop. A ver si a "la mujer de España" se le ocurre algún día probarlo con el *chapas* de Víctor Manuel...

GEX (*ENTER THE GECKO*) - JOSEP PIQUÉ:
Gex es verde por naturaleza y a Piqué lo están poniendo ídem por un simple chalé (y unos impuestos por aquí, unas triquiñuelas fiscales por allá...). Él sigue manteniendo, impertérrito, que "ilegal no es".



MAROMOS

EN LOS VIDEOJUEGOS, NO TODOS LOS HOMBRE SON IGUALES. NI MUCHO MENOS.

TOP BELLEZA INTERIOR

1 ABE
Perdió la inocencia en: *Abe's Oddysee*
Vicios inconfesables: Le gusta poseer a todo el mundo
(No) abre la boca... para decir: "¡Hola!", "Sígueme", "¡Trabaja!", "Lo siento... no me había pasado nunca"
Su mejor arma: Las ventosidades crean un áurea irresistible a su alrededor
Las juezas de *Planet* dicen...: Los guapitos de cara oficiales e inexpresivos (tipo Andoni Ferreño) no nos dicen ABSOLUTAMENTE NADA. La piel verdosa-azulada y los ojos saltones nos tiran mucho más. Y lo que queremos es reír, ¡aunque sea a base de pedos!

2 JOHN TORQUE
Perdió la inocencia en: *Vigilante 8*
Vicios inconfesables: Imitar al bailarín de Boney M.
Abre la boca... para decir: "Daddy, Daddy Coooool ¡yeah!"
Su mejor arma: Patillas *Curro Jiménez* y pecho depilado
Las juezas de *Planet* dicen...: Poco sabemos de él, pero los macarras suelen ser personas con un gran corazón, sólo que muy castigadas por la vida. Eso despierta nuestro instinto maternal, que, combinado con el ídem animal, hacen del sujeto en cuestión un tipo irresistible. Ese chándal con las tres rayitas blancas no durará mucho en su lugar...

3 HIRO
Perdió la inocencia en: *Bust A Groove*
Vicios inconfesables: En su ropero nunca falta el algodón (se lo dijo su amigo Jesulín)
Abre la boca... para decir: "No me beso porque no me llego"
Su mejor arma: La laca extrafuerte
Las juezas de *Planet* dicen...: Por mucho que lo intente (y se lo crea), su belleza no es exterior. De hecho, los programadores del juego han conseguido que, en un fugaz momento de lucidez, su extremado narcisismo se desvanezca al mirarse en un espejo. Pero un buen baile puede más que una mera fachada, tal como descubrió Woody Allen en *Sueños de un seductor*.



TOP GUAPERAS

1 JIN KAZAMA
Perdió la inocencia en: *Tekken 3*
Vicios inconfesables: Se gasta un pastón en maquillaje (¡si no de qué ese cutis aterciopelado después de tanto mamporro!)
Abre la boca... para decir: "Vas a ir a mi abuelo de Zumosol"
Su mejor arma: Viendo el espesor de sus cejas, la desbrozadora que usa para retocárselas debe ser un peligro
Las juezas de *Planet* dicen: Por suerte, el único rasgo que ha heredado de su abuelo Heihachi son las cejas. Su terrible adolescencia le ha marcado psicológicamente de por vida, pero con semejante torso no le faltarán hombros sobre los que llorar (y después de la tormenta viene el terremoto, ¿no?).

2 SEPHIROT
Perdió la inocencia en: *Final Fantasy VII*
Vicios inconfesables: Las pelucas de *drag queen*
Abre la boca... para decir: "¡El próximo que acepte Jénova como ciudad italiana no juega más!"
Su mejor arma: La longitud de su espada
Las juezas de *Planet* dicen: La perversidad tiene su punto. Sephi no tiene quien le quiera (lo que tampoco es de extrañar, teniendo en cuenta que se ha dedicado a 'lonchear' a todo Dios cual mortadela de aceitunas), pero una mujer es capaz de reciclar hasta al mayor malvado de la Play. Que nos lo dejen un ratito y verán...

3 LEON S. KENNEDY
Perdió la inocencia en: *Resident Evil 2*
Vicios inconfesables: La ante-necrofilia. Es decir, enamorarse de mujeres con una corta esperanza de vida
Abre la boca... para decir: "¡Otra vez no, Birkin, que no soy una máquina!"
Su mejor arma: Sus seductores pelitos a lo DiCaprio
Las juezas de *Planet* dicen: Es el amante ideal para esas mujeres abnegadas y con un espíritu de sacrificio sin límites, ya que el guapito de Leon da más disgustos que un marido infiel. En su primer día de servicio, la ciudad se llena de zombis, le llueven los mamporros por todos lados, se rompe la clavícula y su chati se le muere entre los brazos (ahí es donde aparece la abnegada sustituta). Así las cosas, es lógico que su guapura no evite que tenga serios problemas para ligar: cada vez que se acerca a una chica, aparece un archienemigo cuyo único objetivo en este mundo parece ser darle la brasa.

LEON (*RESIDENT EVIL 2*) - JAIME BORES:
Comparten flequillo y poco más, porque la *facilidad* de palabra de Bores es más propia de los zombis que del *dandy* Leon. Sin embargo, Jaime tiene unos cuantos puntos a favor para relevar a Leon en la saga; después de pasar por televisión, pocas cosas le pueden asustar.

ROY CAMPBELL (*METAL GEAR SOLID*) - JESÚS HERMIDA:
Dos locuaces y un destino. Ambos se enrollan como persianas, así que Hermida hubiera sido el doblador ideal para Roy: "Snake, he oído... se cuenta... se rumorea... se dice... se comenta que Fox Hound...". Por el mismo precio, el juego duraría 60 horas en lugar de 15.

EL PIXEL ES DÉBIL



TOP GERIÁTRICO

1 HEIHACHI
Perdió la inocencia en: *Tekken*
Vicios Inconfesables: Es un filicida y, en sus ratos libres, nieticida.
Abre la boca... para decir: "Cría nietos y te sacarán los ojos"
Su mejor arma: Chancletas de madera
Las juezas de *Planet* dicen: A sus 70 primaveras Heihachi, tiene ese carismático *sex-appeal* que tan bien saben explotar otros insignes abueletes, como Sean Connery o Paco Rabal. ¿Será porque preside el Mishima Empire? ¿O quizá su encanto reside en ese peinado —calcado al del cantante de *The Prodigy*, por cierto— que tanto favorece a los que sufren una alopecia galopante?

2 REVOLVER OCELOT
Perdió la inocencia en: *Metal Gear Solid*
Vicios Inconfesables: Disfruta torturando a los demás. Un sádico en toda regla.
Abre la boca... para decir: "A pesar de mi edad, desenfundo como nadie... la pistola"
Su mejor arma: El Colt 45 y el Grecian 2.000.
Las juezas de *Planet* dicen: Es un "madurito interesante", como diría la cantante Martirio. Pese a ser un cincuentón, tiene más pelambrera que todos los redactores masculinos de *PlanetStation* juntos. Y ya se sabe: donde hay pelo, hay alegría.

3 SIR FORTESQUE
Perdió la inocencia en: *Medievil*
Vicios inconfesables: Meterse flechas en el ojo.
Abre la boca... para decir: "Mmmm, mmmm, mmmm"
Su mejor arma: Es un hueso duro de roer.
Las juezas de *Planet* dicen: Puede que el bueno de Fortesque tenga más años que Marujita Díaz y Sara Montiel juntas, pero a él no le ha hecho falta ningún *lifting* para mantenerse sin una sola arruga. Además, es el compañero ideal: puedes estar horas y horas pégandole la chapa y nunca te llevará la contraria. Entre otras cosas, porque sin mandíbula es bastante difícil decir ni chufa.

TOP DUROS DE PELAR

1 DUKE
Perdió la inocencia en: *Duke Nukem: Total Meltdown*
Vicios (in)confesables: Blasfemar, beber cerveza, eructar y rascarse impúdicamente.
Abre la boca... para decir: Exquisiteces como "¡Cómete mi joystick!" o "¡Para de mariconear; es hora de matar!"
Su mejor arma: Diplomacia y dotes de negociador
Las juezas de *Planet* dicen: Un tío más duro que la cara del Conde Lecquio y con unos músculos de infarto. Básicamente, es el resultado de poner el cerebro de Homer Simpson en el cuerpo de 'Chuarcheneger'. Por todo ello es el tipo ideal tanto para las que se pirran por los hombres que sudan testosterona como para los antropólogos especializados en la evolución del hombre de Cromagnon.

2 SOLID SNAKE
Perdió la inocencia en: *Metal Gear Solid*
Vicios inconfesables: Comerse los paquetes de tabaco para que no se los detecten
Abre la boca... para decir: "Meryl, ¿estás segura de que puedes manejar este arma?"
Su mejor arma: Por detrás es infalible
Las juezas de *Planet* dicen: Uno de los pocos hombres que nos ha hecho darle repetidamente al dedo (en la fase de la tortura, guarretes). Aunque la primera impresión que da es la del típico ex-boina verde que entra en las hamburgueserías vaciando el cargador de su Famas sobre la clientela, tiene un largo y profundo 'Yo' interior que le hace muy atractivo (¿acaso no os habéis preguntado por qué le llaman el "Serpiente Sólida"?)

3 PAUL PHOENIX
Perdió la inocencia en: *Tekken*
Vicios inconfesables: Utilizar cemento armado como gomina
Abre la boca... para decir: "¿Quieres montarte para que te lleve a alguna parte, ricura?"
Su mejor arma: Su particular 'Eau de Tigre'. Se ducha y afeita cada seis meses, le haga o no le haga falta
Las juezas de *Planet* dicen: Chupa y guantes de cuero, moto modelo 'ángel del infierno' y barbita de cuatro días, Paul es un 'mucho-macho-man'. Más americano que una hamburguesa rellena de crema de cacahuete. Sus capacidades de combate todavía le permiten —a pesar sus 46 primaveras— hacer un collar con los dientes de Terminator. Y regalárselo a la afortunada de turno, por supuesto.



HIRO (*BUST A GROOVE*) - CAMILO SESTO:
Con la cantidad de maquillaje facial que gastan entre los dos se podría pintar la Gran Muralla China, y aún quedaría para darle una capita a la Sagrada Familia.

M. BISON (*STREET FIGHTER II*) - PINOCHET:
Utilizan gorra militar calada hasta las cejas, son dictadores por vocación y lo de la Convención de Ginebra les suena más a *cocktail* que a otra cosa. Dos almas gemelas.



DE MAYOR QUIERO SER...

LOS MIEMBROS DE *PLANETSTATION* CONFIESAN SUS FRUSTRACIONES MÁS OCULTAS. ¿QUE NO SABES QUIÉN ES QUIÉN? ¡ESO SIGNIFICA QUE TE PERDISTE EL Nº 7 DE LA REVISTA! EN LAS ÚLTIMAS PÁGINAS DEL REPORTAJE DE *LOS MEJORES JUEGOS* YA SE VIO POR DÓNDE IBAN LOS TIROS...



TRUJI: GON *(TEKKEN 3)*

¿Puede haber algo mejor en la vida que ser un microsaurio de dos palmos de altura, pellejo de color naranja y cara de mala leche? Por si tienes alguna duda, recuerda que hasta el mismísimo True Ogre sale corriendo despavorido cuando Gon pilla carrerilla y le embiste con la cabeza... y mejor no os digo lo que hacen Nina Williams y Julia Chang cuando ven que mi reptil favorito comienza a menear la colita. Gracias a este mismo movimiento, no hay nadie mejor que él para sobrevivir en las calles de *Tekken Force*, y, además, es el rey de las playas en *Tekken Ball*. Con respecto a sus capacidades, ¡nada de patadítas voladoras de ballet! Gon se raja una ventosidad de color verde y deja a su oponente tirado (bueno, más bien intoxicado) en el suelo. ¿Quién da más?

TUCÁN: MELISSA *(PARASITE EVE)*

Chamuscar a la *jet set* sin siquiera mancharse las manos es una forma insuperable de entrar en escena y, sobre todo, un encomiable acto de solidaridad con todo el resto de la sociedad. ¿Quién ha dicho que es la mala de ese *peazo* de juego que es *Parasite Eve*? También hay cuerdos en los manicomios y ladrones en los bancos, ¿no? Pues Melissa es una Santa Teresa fuera de lugar, y yo siempre he querido que me preguntaran eso de "¿qué hace una chica como tú en un sitio como éste?" (quizá un escote como el suyo podría ayudar, ya puestos, pero vaya...). Además, no saber cantar es mi gran frustración; me sé muchas canciones, pero mis 'compañeros' de Redacción no me dejan ni siquiera canturrear.

DRAKO: DEMITRI *(DARKSTALKERS 3)*

¿Que por qué he elegido precisamente a un chupasangres como personaje favorito? Pues porque con Demitri, como con Telefónica, todo son ventajas. Para empezar, eres inmortal, y además puedes volar a donde te dé la gana sin tener que pasar una semana esperando en el aeropuerto (sólo por esto, muchos ya venderían el alma al diablo). Pero lo mejor de todo es que no hay piba que se te resista a la hora de hincarle el colmillo. Ya puedes tener la cara de merluza congelada de Christopher Lee, los michelines de Bela Lugosi o las patillas de Blackula, da igual: con tus poderes hipnóticos, todas se desabrochan la camisa. Lo dicho: ¡un chollo!

HOLYBEAR: YUGO THE WOLF *(BLOODY ROAR 2)*

Sí, quiero ser como uno de los protagonistas de ese videojuego en el que los personajes, mientras reparten tortas, hacen gala de sus habilidades de transformista. ¡A ver, el malpensado del fondo!: me refiero a *Bloody Roar 2*, el título en el que los mamporreros de turno se transforman en licántropos. Me encanta la versatilidad de Yugo porque es el paradigma del 'hombre para todo'. ¿Que necesitas una cara bonita y unos pelitos a lo DiCaprio para maravillar a chatis y/o suegras? Pues forma humana al canto. ¿Que tienes una novia viciosilla, o necesitas dar mucho susto al personal, o simplemente quieres entrar en la Redacción de *Planet*? Pues nada, un paseíto en plena noche de luna llena encandilará a todas las lobas que haga falta. Eso sí: no ganarás para *champuses*.

XOM: EL SUPERPERSONAJE

Una combinación multilineal de todos los personajes del mundo de la Play formada por:

- >Las alas y la mirada de Raziel (*Soul Reaver*). Tiene clase, gancho y una bufanda con pinta de ser supercalentita.
- >La inteligencia y el "saber hacer" de Snake (*MGS*) con una sonrisilla a lo Spyro.
- >Los pistolones del Duke (*Duke Nukem*), la fuerza de Astérix, el aspecto de Gex y un coche como el del calvorota de *Carmageddon*.

Una mezcla de muestras genéticas de los personajes de *Tekken·3*, *Marvel vs Capcom* y *Bloody Roar 2* para crear un Mega Zao al que enviaría a jugar una partida al Juego de Juegos. El argumento: en un futuro no muy lejano, los videojuegos rigen la sociedad. Un día, Pedrito Gómez derrama accidentalmente un batido de frambuesa sobre su PlayStation 5; los conservantes se filtran por los circuitos y se convierte en realidad un personaje mutante que asola la ciudad ¿Quién lo detendrá? La frágil frontera que separa ambos mundos ha caído y yo ya he agotado el espacio que me ha concedido mi jefa de Redacción, así que... 'Game Over'.

NEN: EL CONDUCTOR FANTASMA *(RIDGE RACER TYPE 4)*

Sin lugar a dudas, yo quiero ser ese *peaso* conductor fantasma que recoge a la encantadora, elegante, atractiva y fabulosa Reiko. Pero ¡cuidadín con lo que pensáis, obscenos! Sólo lo digo porque este piloto fantasma en cuestión tiene un estilo depuradísimo a la hora de trazar las chicanes, los curvones y todos los demás obstáculos que aparecen en la carretera. Además, tiene un gusto musical exquisito: el tema que suena mientras recoge a Reiko es de lo mejorcito que he oído en mucho tiempo. Y... bueno, está bien, si os ponéis pesados estoy dispuesto a reconocer que *quizás* tuvo algo que ver en mi decisión esa tal Reiko (¡oye, tú, que uno no es de piedra!).



RESIDENT EVIL 2

No te pierdas el **número especial** de *PlanetStation* sobre ***Resident Evil 2*** ***y Resident Evil***, con trucos, tácticas, **secretos** y la **guía definitiva** de ambos títulos.

¡YA EN TU KIOSCO!

LAS MEJORES SOLUCIONES PARA SALIR DEL INFIERNO

RESIDENT EVIL 2

LIBRO DE RUTAS COMPLETO

PLANET STATION

675 PESETAS 4,06 EUROS

MANUAL DE SUPERVIVENCIA

GUÍA DE PERSONAJES, ÍTEMS Y ENEMIGOS

LOS SECRETOS MEJOR GUARDADOS, AL DESCUBIERTO

¡Y ADEMÁS!

LIBRO DE RUTAS COMPLETO DE RESIDENT EVIL 1

GUÍA DE DIRECTOR'S CUT

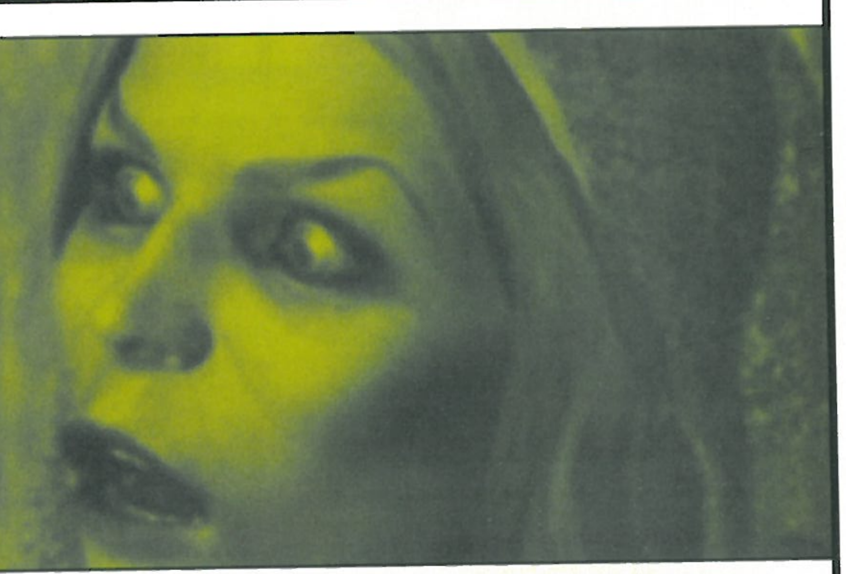
CÓDIGOS SECRETOS XPLORER

editorial aurum

¡Por sólo 675 pesetas!

En órbita

sis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis aná



Este mes nos hemos llevado una de las sorpresas más gratas de nuestra carrera en *PlanetStation*: la aparición, mucho antes de lo previsto, del terrorífico *Silent Hill* de Konami. Nos lo hemos pasado teta analizándolo a fondo para comprobar si la conversión PAL estaba a la altura del original NTSC y, para ver los resultados, sólo tienes que pasar la página.

También hemos tenido el placer de echarle el guante a *Kagero: Deception II*, el título más original que hemos visto en muchos meses.

Por si fuera poco, los lanzamientos Platinum de este mes son de ensueño: nada menos que *Gran Turismo* y *Final Fantasy VII*. ¿Estaremos soñando?

PUNTUACIÓN	
parcial	
ambientación	4,5
gráficos	4,5
jugabilidad	5
duración	4
vidilla	4,5
global	
●●●●●	

JUGABILIDAD
Aunque este palabro no nos gusta nada, no hay ninguna palabra que exprese mejor este concepto. Un juego jugable —valga la redundancia— es aquel que da gusto manejar desde el primer momento: es fácil pillarle el tranquillo y no resulta frustrante ni siquiera para un novato. Pasearse por él es un placer gracias a su buen sistema de control y su fluidez. Una buena jugabilidad es la mejor garantía de que un producto será, como mínimo, agradable y, con mucha probabilidad, divertido. Una mala jugabilidad es capaz de cargarse un título con buenas puntuaciones en el resto de apartados, ya que puede convertirlo en una auténtica tortura.

GRÁFICOS
El factor más evidente y el primero que nos camela. Los gráficos determinan la calidad visual de un juego en función de unas cuantas variables: su resolución (grado de nitidez de la imagen), sus nivel de detalle, el ritmo de refresco (*frames* por segundo), la ausencia de problemas de *clipping* (transparencia de los polígonos cuando no se ven de frente), la calidad de las texturas, la variedad de la paleta de colores, la cantidad de polígonos por imagen (si los gráficos son 3D, por supuesto) y la ausencia de niebla para ocultar el efecto *pop-up* (aparición súbita de los objetos que no están en primer plano).

DURACIÓN
Si te pules un juego en media hora, su duración no es 'media hora' sino 'CERO'. Nueve mil pelas —ni ocho mil, ni siete mil— no se amortizan en menos de un mes, ¡qué caray! Pero no se trata de ser un negado y tirarse 30 días enteros para llegar al final, sino de quedarse con ganas de repetir y de buscar elementos nuevos en cada partida. Jugar una y otra vez a un mismo título tiene que poder ser un placer. Por definición, un juego de rol suele durar más que uno de puzzles, pero ¿cuántas horas nos hemos pasado todos pegando piños en *Tekken 3*? Son siempre los mismos personajes y los mismos movimientos, pero la repetición no les resta emoción... y, naturalmente, la capacidad multijugador juega un papel muy importante en ello.

AMBIENTACIÓN
La tendencia de los videojuegos a ser cada vez más un soporte narrativo le confiere una gran importancia a la atmósfera que consigan crear. Cuando un juego cuenta una historia necesita dotarla de realismo con el fin de que para el usuario sea una auténtica experiencia, y no tan sólo un pasatiempo. Como en el cine, para ello necesita utilizar diversos elementos que, combinados, dan lugar a una buena (o mala) ambientación: los más importantes son la música, los efectos de sonido, la iluminación y los efectos especiales. Cuando el juego consigue crear una atmósfera envolvente, se puede empezar a hablar de ambientación.

VIDILLA
Éste es, seguramente, el concepto más escurridizo de los que componen las puntuaciones parciales. Es algo similar a lo que también se ha dado en llamar 'adicción' o 'adictividad'. Cuando un juego te mete el gusanillo en el cuerpo y te deja siempre con ganas de jugar, es que te da vidilla. Son esos títulos que pruebas un día y, a partir de entonces, vuelves a casa cada día pensando en enchufar la consola y pegarte al mando de tu Play. Puede ser un juego supersencillo o muy sofisticado; la complejidad no tiene nada que ver, pero debe tener una dinámica que enganche y que no llegue nunca a cansar.

acceso directo



genial	●●●●●	Sólo los escogidos entran en esta categoría. Se han acabado las generosidades: sólo concedemos cinco planetas a los juegos que sean MUY BUENOS. No serán fáciles de ver, pero cuando los veas no lo dudes: tu Play estará desaprovechada y tu colección incompleta si no le hacen un hueco al título en cuestión.
potente	●●●●	Por un juego con cuatro planetas merece la pena pagar 7, 8 y hasta 9.000 si hace falta, ¡qué caray! Es un título que está currado y que ofrece diversión y, en definitiva, CALIDAD. Si un juego no cumple un mínimo nivel en todos los aspectos importantes —jugabilidad, gráficos, control...—, no obtendrá esta puntuación.
pasable	●●●	Es la puntuación más corriente porque es la que reciben los juegos del montón. Aquellos que dices "bueeeno, no está mal". Merecen ser tenidos en cuenta: echarles un vistazo, darse un rulo por ellos y... guardarlos hasta un nuevo aviso que, seguramente, nunca llegará. Eso sí: medio planeta más marca una gran diferencia.
cutrillo	●●	Hay juegos que, sin llegar a ser un *truño*, dejan bastante que desear. Parecen títulos de relleno con el ´único objetivo de engrosar la lista de juegos para Play. Y si alguien pica, ¡pues mejor! Nuestra intención es que el primo de turno no tengas que ser tú, así que huye de los productos que luzcan un par de planetas.
fiasco	●	"Esto no es posible, esto no es posible... ¡8.000 pelas vale *esto*! ¿Y a quién c**o se le puede haber ocurrido perpetrar este engendro? Tener una idea así es preocupante, pero poner pasta para ejecutarla y luego intentar recuperarla ¡es de juzgado de guardia!". Lo pillas, ¿no? Pues eso: 1 planeta = tomadura de pelo.

DEGOLLANDO A HARRY

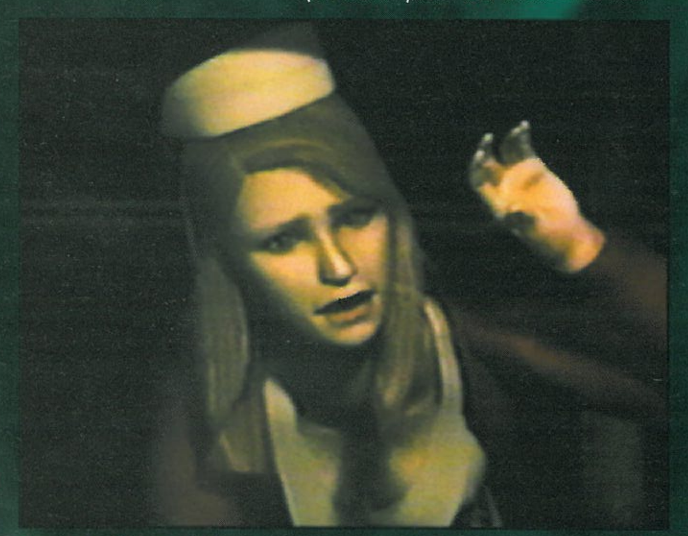
en castellano

SILENT HILL

Género:	AVENTURA
Desarrollador:	Konami
Editor:	Konami
Distribuidor:	Konami
Precio:	8.490 pesetas



Bienvenidos a *Silent Hill*, un apacible lugar repleto de gente amigable en el que suelen pasar sus vacaciones familias en busca de reposo, padres viudos que quieren olvidar su pasado y... unos cuantos seres infernales que se pirran por la sangría. Atrévete a pasar tu verano en compañía de esta pesadilla ideada por Konami y te garantizamos que volverás a sentir la necesidad de dormir junto a un muñeco Gusi-Luz encendido en tu regazo.



"¡Aparte ESO de mí, señor López! ¡Ya le dije que no tomara tanta Viagraaa...!".



"¡Joer Patxi! Afloja un poco con el tabaco ya, ¿no?"





Alejandrito Lecquio Obregón, cada vez es más efusivo con los periodistas.

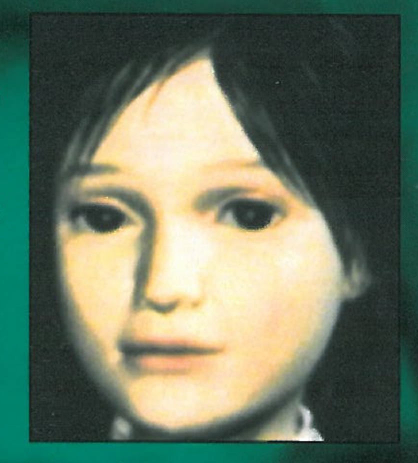
No hay duda posible: *Silent Hill* es el título más horroroso (en el buen sentido del término) de todo el catálogo PlayStation. Ni siquiera un clásico del género como *Resident Evil* puede hacer frente a la perturbación que provoca este título, tan sólo comparable a experiencias traumáticas del tipo asistir a una convención de fanáticos de *Star Trek*, llamarte 'Lydia' y participar en Eurovisión o acabar de redactar las últimas páginas de un número de *PlanetStation* a las cinco de la mañana con un coro de ronquidos de fondo (la jefa-Tucán tiene un escalofriante resuello de soprano, por cierto).

Si tuviéramos que destacar sólo un aspecto de esta joya del videojuego nos quedaríamos, sin duda alguna, con la estremecedora ambientación, digna de las mejores novelas de Clive Barker o H.P. Lovecraft. Cuando estás rodeado de oscuridad y un zumbido te indica que hay ALGO ahí fuera mirándote fijamente... ¿qué queréis que os digamos? A nosotros los esfínteres se nos empiezan a aflojar peligrosamente.

Además, la lista de detalles que añaden tensión y patetismo a la aventura es también digna de elogio. Cuando estás bajo de salud, por ejemplo, el Dual Shock simula los latidos de tu pobre corazón, mientras que si corres durante mucho tiempo, al protagonista le da flato y se queda sin aliento.

Todo lo que rodea a este juego está lleno de misterio y tensión. El intrincado guion, para empezar, te da las suficientes pistas sobre la trama como para engancharte pero sin acabar de mostrar nunca claramente hacia dónde va la historia. El punto de partida está muy claro: de camino a *Silent Hill*, el protagonista, Harry Mason, tiene un accidente; pierde el conocimiento y, al recobrarlo, no encuentra a su hija Cheryl. A partir de aquí, una serie de sucesos más extraños que los de *Expediente X* y unos personajes como mínimo tan raros como los de la serie *Twin Peaks* conforman una densa telaraña argumental que te será difícil descifrar, sobre todo si te acabas el juego una sola vez.

Y es que el juego contiene cinco finales diferentes que nos ayudarán a desvelar los misterios de *Silent Hill*. Según lo que uno haga en puntos clave del juego podrá salvar o no a la hija de Mason, por lo que nuestro consejo es que exploréis a fondo los escenarios y no paséis por alto ningún detalle de los diálogos (que, por suerte, están subtitulados en castellano).



MIEDO EN TIEMPO REAL

No podemos negar que se trata de un título realmente especial con un estilo de juego verdaderamente único, pero justo es reconocer también que el apartado gráfico, aunque es bueno en general, no supondrá ninguna revolución en el mercado.

Los personajes y los escenarios están generados en tiempo real, dejando así los fondos renderizados en el baúl de los recuerdos. Sin embargo,

¡ESTO ES UN INFIERNO!

Por si no tuviera suficiente desgracia con quedarse viudo y perder a su hija, Harry Mason se verá abducido en algunos momentos del juego por la versión diabólica de la ciudad de *Silent Hill*. En lugar de paredes y asfalto, en ella encontrarás vallas metálicas herrumbrosas y cadáveres colgados con cadenas al estilo de la película *Hellraiser*. Pero lo peor es que estos viajes *al otro lado* son cada vez más frecuentes a medida que avanza el juego porque, al parecer, una fuerza oscura va devorando poco a poco tu antigua residencia de veraneo. Moraleja: asegura tu casa. ¡Ah!, y no te olvides de llevar encima un disco de Sinatra: teniendo en cuenta la vida que llevó, quizá te lo pueda firmar en una de tus excursiones infernales.







esto no es muy meritorio si tenemos en cuenta que en el juego hay más niebla que en todos los títulos de Nintendo 64 juntos, con lo que el procesador se ahorra bastante trabajo. Si este truquillo hubiera servido para crear un motor 3D rápido y suave –tal como sucede en *Soul Reaver*, por ejemplo–, la cosa sería perfectamente perdonable, pero la verdad es que el movimiento de la



cámara en *Silent Hill* resulta un pelín brusco para nuestro gusto.

El único detalle gráfico que nos ha dejado con la boca abierta son los increíbles efectos de luz, que son de un realismo asombroso. Si no nos creéis, esperad a ver la linterna de Harry encendida en la oscuridad: simplemente deslumbrante.

En el apartado de aspectos mejorables deberíamos incluir las animaciones, que, especialmente en el caso de los enemigos, son menos naturales que las turgencias (o exturgencias, vaya) de Pamela Anderson. Por cierto que, hablando de monstruos, los del juego no son por línea general demasiado espectaculares, aunque sí bastante inquietantes. Nuestros favoritos son los *hododosos* niños-zombi (aunque en la versión PAL se ha suavizado mucho su aspecto) y, especialmente, unas escalofriantes figuras oscuras de cabeza descomunal que se desvanecen ante nuestros atónitos ojos. Normalmente estos últimos espectros no nos pueden dañar, pero suelen dar unos sustos de órdago en el momento más inesperado, como si de una inspección de Hacienda se tratara. Tampoco falta algún que otro *final boss*, como un supergusano de seda de cinco metros que haría las delicias de cualquier escolar (siempre y cuando tuviera una plantación de morera de 10 hectáreas, claro).

SUFRIDORES NATOS

HARRY MASON
El protagonista del juego está hecho un verdadero *pupas*. Teniendo en cuenta su estado de desesperación, no nos extrañaría que votara al G.I.L. en las próximas elecciones para que se ocupara de limpiar las calles de *babiosos*.

CHERYL MASON
A la temprana edad de siete años, esta niña semi-huérfana se ve atrapada en el mismísimo averno. Terrible. Claro que, si lo piensas, peor trauma sería hacer que participara en *Menudas Estrellas*.

CYBIL BENNET
Es una policía que patrulla por las cercanías de *Silent Hill*. Nosotros apostaríamos por Cybil como futura madre adoptiva de Cheryl, pero Harry —alias *SufroBucho*— no parece muy interesado (¡será mira que hay que ser burro!!).

DAHLIA GILLESPIE
Esta abuela tiene más mala pinta que la madre de Norman Bates en *Psicosis* y, para acabarlo de rematar, sabe más de poderes ocultos que el mismísimo Rappel.

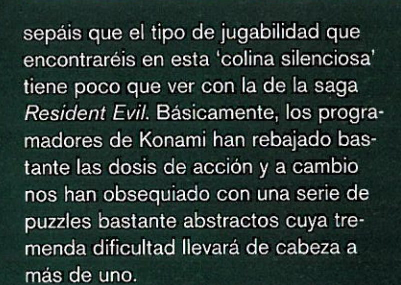
LISA
A esta enfermera te la encontrarás en el hospital, con más miedo en el cuerpo que el conde Lecquio en una entrevista de trabajo (a ver cómo se escaquea el día se lo den...)

DR. KAUFFMANN
También está en el hospital pero, a diferencia de Lisa, este hombre prefiere enfrentarse a los monstruos al estilo que aprendió de Charlton Heston: dispara primero y pregunta después.

ALESSA
Esta chica aparece varias veces en el juego y su presencia está cargada de misterios. ¿Quién es? ¿De dónde viene? ¿Estudia o trabaja? ¿A qué dedica el tiempo libre? ¿Por qué, como todas las mujeres, nunca va sola al lavabo?

MÁS MAÑA QUE FUERZA

Pero ¡un momento! Antes de que corráis a la tienda a por vuestro ejemplar de *Silent Hill* esperando encontraros con un título de *survival horror* al estilo de Capcom, quizá conviene que sepáis que el tipo de jugabilidad que encontraréis en esta 'colina silenciosa' tiene poco que ver con la de la saga *Resident Evil*. Básicamente, los programadores de Konami han rebajado bastante las dosis de acción y a cambio nos han obsequiado con una serie de puzzles bastante abstractos cuya tremenda dificultad llevará de cabeza a más de uno.



Por supuesto, Harry dispone de palos, hachas, pistolas y escopetas para dar buena cuenta de las armas de los espantajos que quieren darle caza, pero aquí no podrás perpetrar ninguna masacre ni esparcir los miembros de ocho zombis a la vez a base de jarabe de plomo. *Silent Hill* sustituye el *gore* a tutiplén de *Reisdent Evil* por el terror psicológico, mucho más sutil y penetrante.



Lo que no se ha suavizado es el grado de violencia: la posibilidad que nos ofrece de patear a nuestras víctimas en el suelo es uno de los actos más salvajes, ruines y gratificantes que hemos podido experimentar en juego alguno. Otro detalle divertido es que podemos apagar la linterna y pasar sigilosamente entre los monstruos sin que se percaten de la presencia de Mason; una táctica muy útil para cuando estés más bajo de salud que Boris Yeltsin.

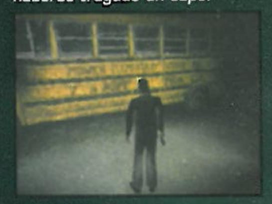
Silent Hill no alcanza la perfección de otros títulos de la gris de Sony y, desde luego, tiene errores bastante evidentes (el pésimo control analógico no tiene perdón, sin ir más lejos). Sin embargo, las terroríficas virtudes que posee –atmósfera espeluznante, fantasmagórica banda sonora, sublimes e inquietantes secuencias de vídeo...– convierten a este lanzamiento de Konami en la experiencia más perturbadora a la que hemos hecho frente en una consola.



Un redactor anónimo intenta escaquearse durante el cierre...



...pero nuestra redactora jefe le espera en la puerta con cara de haberse tragado un sapo.



¿Sucio? ¡Ja! Al lado del coche de Drako está más limpio que el bidet de Mr. Propper.





"Cariño, creo que nuestro pitufito ha regurgitado el biberón de fabada con chorizo."

EN FIN...

arriba
- Le tendrás mucho miedo
- La increíble ambientación
- Las secuencias de vídeo

abajo
- Enemigos simplones
- El motor 3D es un pelín brusco
- Lamentable control analógico

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	5
gráficos	4
jugabilidad	4
duración	4,5
vidilla	4,5

global



RECOMENDADO

KAGERO
DECEPTION II

NO ES QUE SEA MALA, ES QUE ME HAN PROGRAMADO ASÍ...

Género:	MAX MIX
Desarrollador:	Tecmo
Editor:	Tecmo
Distribuidor:	Virgin
Precio:	7.990 pesetas

Ser el malo también tiene sus ventajas. A pesar de que siempre te tocan los diálogos más ridículos, los caballos más lentos y las muertes más estúpidas, asumir de vez en cuando el rol de destripahéroes relaja lo suyo.


Con Millenia, jugar es un auténtico bustazo... estooo... ehm, gustazo, queremos decir.

Eso es precisamente lo que nos propone Tecmo en su último lanzamiento para la gris: aplastar, empalar, trocear y, en definitiva, matar mucho a todos los buenos de la película. Se acabó lo de salvar el mundo tres veces antes de merendar, rescatar a la chica y no tocarla hasta pasar por el altar: es la hora de *Kagero: Deception II*.


Qué romántico es poder tostar a los buenos en la chimenea.


Este es el aspecto del pisito del maquetador tras derribar algunos tabiques (35 más o menos).



Esto debe de ser el famoso mundo virtual de Zao. Sabíamos que algún día lo encontraríamos.

MATAR LIMPIAMENTE

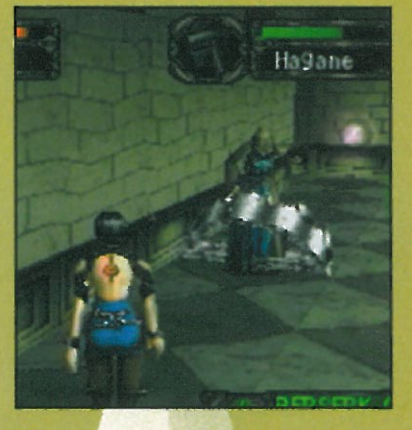
Durante siglos, los hombres han sido dominados por una raza de seres inmortales llamados Timenoids. Aparte de contar con un nombre ridículo y de no ganar para fiestas de cumpleaños, esta raza se caracteriza por tener la piel y la sangre realmente azul (y no como algunos "nobles" de ahora, que lo único azul que tienen es su colección de pitufos).

Para preservar su castillo de los humanos rebeldes, Yocal (¿será una contracción de YOla berroCAL?), la consejera del rey, ideó el 'proyecto Marioneta': raptar a una niña humana y lavarle el cerebro con el fin de convertirla en el verdugo de sus semejantes. El resultado, un éxito: los recuerdos de Millenia –la "marioneta" protagonista– han sido aniquilados hasta hacerle creer que la mera existencia de los humanos es algo totalmente inadmisible. Además, le prometen inmortalidad si consigue exterminar a los de su raza, con lo cual Millenia no tiene ya ningún reparo para iniciar su genocidio particular. Y ahí va ella, como un Milosevic cualquiera, exterminando bajo la atenta mirada del rey Eclipse, que no acaba de fiarse del todo.

En el papel de la potente Millenia, nuestra misión es simple: matar a todo aquél que llegue a las puertas de nuestro castillo, ya sea caballero, mago o vendedor del Círculo de Lectores. Para ello tan sólo deberemos cumplir la regla elemental del 'se mira pero no se toca'. Es decir, olvidaos de sucios combates cuerpo a cuerpo; a nuestra disposición tendremos una amplísima gama de trampas con las que machacar a los indeseados visitantes sin mancharnos la minifalda.

El tipo de trampas va desde lo irrisorio hasta lo realmente escalofriante: jarrones, orinales (sí, habéis leído bien: orinales), sierras voladoras, enormes piedras incendiarias... Todo vale con tal de que al final lo único que quede de nuestros adversarios sea un charco de sangre en el suelo.

Hay tres clases de trampa: de techo, de pared y de suelo. Como máximo, podremos llevar encima tres artefactos de cada tipo a elegir entre una lista que irá aumentando conforme avancemos.



Concretamente, el inventario se ampliará gracias al dinero que obtendremos y que nos servirá para construir ingenios cada vez más delirantes y mortíferos. La pasta la ganaremos en función de lo bien y lo rápido que matemos y, sobretodo, de las combinaciones de trampas que utilicemos.

Éste es, sin duda alguna, el elemento más divertido y adictivo de *Kagero: Deception II*. Como en un *Street Fighter* al uso, tendremos que devanarnos los sesos para realizar combos que hagan el máximo de daño posible. Teniendo en cuenta que, además de las trampas que llevemos encima, podremos aprovechar los artilugios de que dispone cada castillo (lanzas, sillas eléctricas, péndulos de la muerte...), las posibilidades son casi infinitas.

CARNE DE CAÑÓN

Quédate con sus caras y sus distintas características, porque alrededor del rey Eclipse podéis observar algunos de los héroes cuya función principal es probar la eficacia de tus trampas. Eso sí, de la manera más directa y dolorosa posible.



NIÑOS: NO LO PROBÉIS EN CASA

Para que veáis hasta que punto llega la auténtica mala baba que se gasta este juego, os revelamos algunos de los espeluznantes combos que se pueden llegar a realizar.



>Jarrón con aceite sobre la cabeza del enemigo + Flecha de fuego que incendia su cuerpo + Suelo *empujador* que le envía hacia la chimenea = Sabroso héroe a la brasa. Rico, rico y... ¡con fundamento!



>Suelo *empujador* que envía al personaje contra un muro eléctrico + Muro con pinchos en el otro lado que empuja al enemigo + Pedrolo que rueda escaleras abajo y se abalanza sobre él = Héroe-compresa: fino y seguro.



>Mina bajo los pies del incauto + Suelo elevador que se activa justo donde aterriza la víctima a consecuencia de la mina + Ventilador en el techo que le golpea siete u ocho veces = Carne de héroe picada y bañada en sangre. Se sirve fría.

A diferencia de otros juegos –con más renombre pero menos argumento que una etiqueta de Coca-Cola–, *Kagero* cuenta con una truculenta historia de fondo llena de traiciones, asesinatos e incluso reuniones familiares al más puro estilo *Sorpresa, sorpresa*. Conforme vayamos avanzando, asistiremos a las disquisiciones interiores de Millenia, que se debate entre la obediencia ciega a sus amos Timenoids y una vocecilla interior que le recuerda su origen humano. Esto hará que cuando nos encontremos cara a cara con los diferentes enemigos (ladrones, *shoguns*, arqueros, hechiceros vudú...) puedan pasar dos cosas muy distintas: o nos pondremos a hablar con ellos para recordarles que tienen los minutos contados, o bien les pediremos perdón por haber despedazado *sin querer* a su amigo del alma en la pantalla anterior. En función de las acciones y respuestas que demos a lo largo del juego podremos variar el desenlace de la historia, y acceder así a finales distintos.



GRÁFICOS: LOS AUTÉNTICOS "MALOS" DEL JUEGO

La parte técnica de *Kagero* es la más floja del juego. Millenia tiene un aspecto bastante trabajado y creíble, pero no se puede decir lo mismo del diseño del resto de personajes. Aunque las caras de cada héroe están muy detalladas, los cuerpos están resueltos con cuatro polígonos y transmiten una sensación de 'mazacote' en movimiento que no entraña ningún tipo de realismo.

Además, las texturas están un poco granuladas, hay constantes parpadeos de polígonos (que, aunque no lo creáis, podéis utilizar en vuestro favor) e incluso la socorrida niebla utilizada en muchos títulos hace acto de presencia... ¡dentro de un castillo!

Para acabarlo de rematar, el motor del juego es lento y brusco. Aunque no llega a resultar injugable, en ciertos momentos –cuando pasas de un pasillo a una habitación, por ejemplo– se nota cómo el juego se ralentiza sensiblemente. Como viene siendo habitual, este defecto se ha multiplicado en el proceso de conversión: si la versión americana (NTSC) de *Kagero* adolecía ya de esta lentitud en ocasiones exasperante, imaginaos la PAL...

TE ATRAMPARÁ

A pesar de los muchos aspectos gráficos todavía por pulir, dos palabras definen a *Kagero: Deception II*: originalidad y adicción. Por una lado, jugar a ser el chico malo (la chica, en este caso) es una experiencia que las personas buenas-buenas como nosotros siempre agradecemos; por otro, lo realmente innovador de este título es la adecuada combinación de géneros que consigue presentar. De hecho, es un juego difícil de clasificar: ¿una aventura con toques de RPG, estrategia y algunas gotas de puzzle de por medio? Algo así.

De lo que sí estamos seguro es de que en cuanto empieces a masacrar héroes, no podrás parar. Aunque llegar al final del juego no es una tarea demasiado difícil, el verdadero reto consiste en crear combinaciones cada vez más complicadas, mortales y, sobretodo, hilarantes. Creednos: es realmente divertido y gratificante ver cómo una enorme roca aplasta a un ladrón cubierto de aceite ardiendo atrapado por un gigantesco cepo (sí, suena demente, pero nuestros psicólogos dicen que estamos haciendo grandes progresos, ¿qué pasa?).

Teniendo en cuenta que estamos ante un gran juego, lamentamos realmente la posibilidad de que pase desapercibido para el gran público debido al poco bombo que se le está dedicando en comparación con esos "grandes" lanzamientos que, a la hora de la verdad, gozan de una calidad mucho menor que la que ofrece *Kagero* (y no miramos a nadie). En definitiva: si pasas por alto el deficiente aspecto gráfico de *Kagero*, darás con un gran juego que te mantendrá pegado a la pantalla durante muuucho tiempo.



Parece que el mayordomo de Tenn se ha pasado con la cera; ¡menudo resbalón más tonto!



"¿Tienes suelto pa' comprarme un TriNINJAranjus?"

Realmente, lo malo que tiene comprarse un castillo antiguo es que te clavan que no veas.



EN FIN...

arriba
- Adictivo, MUY adictivo
- Original, MUY original
- Personajes, trampas, combinaciones...

abajo
- Birriosilla parte gráfica
- Sensible lentitud
- ¿Dónde está el márketing?

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4
gráficos	3
jugabilidad	4
duración	4
vidilla	5

global



360º

en castellano

ESTO SE HUNDE

Género:	**CARRERAS**
Desarrollador:	**Smart Dog**
Editor:	**Cryo**
Distribuidor:	**Virgin**
Precio:	**7.990 pesetas**

Con 360º los franceses Smart Dog han intentado crear un híbrido entre Wipeout y Jet Rider lleno de velocidad, armas mortíferas y salvajes persecuciones. El resultado final, sin embargo, se asemeja más a una mixtura de dos pestiños de la talla de *Dodgem Arena* y *Dead In The Water* -ver reportaje **"Play en la Playa"** de este número- ya que este título es de lo más soso y aburrido que hemos visto en los últimos meses.

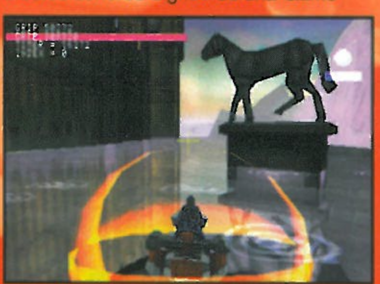


Para empezar, el argumento del juego ya tiene tela: el mundo se ha inundado a causa del calentamiento global de la atmósfera por lo que, evidentemente, la población se monta en sus vehículos voladores (¿ein?) y se dedica a matarse entre sí a disparo limpio (¿comooor?). Vamos, que la historia es una apabullante muestra de lógica narrativa.



Una vez sumergidos en esta apasionante trama llega la hora de enfrentarse a los gráficos que sólo se pueden calificar como mediocres. El diseño de las naves y escenarios es muy poco inspirado, y lo único que destaca es un logrado efecto de reflejo en el agua que cubre los circuitos. Pero, sin duda, lo más lamentable dentro del apartado técnico son los miserables efectos de gravedad que se han aplicado a nuestro vehículo volador. Cuando te pones a los mandos del juego parece que, en vez de conducir un artefacto con masa y consistencia, llevemos un avioncito de papel con propulsión a chorro. Ni las colisiones, ni la aceleración, ni los giros tienen el más mínimo ápice de realismo.

La lista de despropósitos continúa con unos enemigos cuya inteligencia demuestra que en vez de graduado escolar tienen una etiqueta de anís del mono (los muy burros se pueden quedar encallados en un obstáculo durante toda la carrera), efectos sonoros dignos de una Game Boy y un modo a pantalla partida en el que se ha eliminado el mejor efecto gráfico del juego (los reflejos del agua). Todo este ramillete de virtudes provoca que ni las carreras, ni las fases de combate al estilo *Twisted Metal* que incluye este *360º* despierten otra cosa que no sea el tedio.





360 son los cubatas que se tomaron los desarrolladores antes de hacer el juego.

EN FIN...

arriba
- El reflejo del agua
- Razonablemente rápido
- Tiene modo dos jugadores

abajo
- Tedioso
- Gravedad inexistente
- Enemigos ineptos

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	1,5
gráficos	3
jugabilidad	2
duración	2
vidilla	1

global



VIRUS: IT IS AWARE

en castellano

MUERTOS DE RISA

Género:	**¿AVENTURA?**
Desarrollador:	**Cryo**
Editor:	**Cryo**
Distribuidor:	**Virgin**
Precio:	**7.990 pesetas**

Una nueva incursión en el mundo del *survival horror* vuelve a aparecer por nuestras pantallas. Basado en un cómic de éxito y con la película en ciernes, *Virus: It is aware* sigue la estela del gran maestro del género, *Resident Evil*. Como en el clásico de Capcom, aquí no eres el verdugo sino la víctima, y tienes que subsistir como sea al acoso de enemigos tan horrendos como hostiles. Aunque, en vista de la calidad global del juego, lo difícil es sobrevivir al horror que supone jugar a él durante más de cinco minutos.



¡QUE NO TE CONTAGIE!

La estrella de *Virus: It is aware* es Joan Averil, una abogada recién ascendida que tiene ante sí dos grandes retos: investigar una misteriosa serie de homicidios y protagonizar un juego como *Virus*. Como lo segundo ya no tiene arreglo, la chica, resignada, empuña su 9 milímetros automática y se dispone a descubrir al autor de los terribles asesinatos. Ese 'alguien', que se dedica a descuartizar los cuerpos de sus víctimas y sustituir sus miembros por partes metálicas, ha tomado el hotel Nakomi y está haciendo salami con los empleados del lugar.

Lo cierto es que, como no se salven solos, no serás tú precisamente quien lo haga. *Virus: It is aware* es uno de los juegos más absurdamente difíciles de PlayStation. Desde el principio cuentas con una barra de energía que se agota al menor estornudo de los enemigos, lo que te obliga a volver a empezar desde cero. Además, en un alarde de tensión narrativa, los zombis contra los que te enfrentas surgen de la nada en el momento más inesperado... si es que no te están aporreando directamente por la espalda sin que te hayas dado cuenta.

El resultado final lo redondea una parte técnica paupérrima. Para empezar, el motor del juego se ralentiza a la mínima ocasión hasta alcanzar unas cotas de lentitud escandalosas (¿quién dijo que no se podía hacer un *Resident* con escenarios poligonales?). En cuanto a los polígonos, parpadean más que Jordi Pujol ante una cámara de televisión, y los movimientos de los personajes se asemejan más a los de una anciana reumática que a los de una aguerrida abogada. Eso por no hablar del diseño de los enemigos: desde zombis compuestos por cuatro polígonos marrones hasta adversarios como "el increíble hombre peonza", un tronco humano pegado al suelo por una peana poligonal.

En definitiva, un título que acaba dando miedo de verdad, pero no precisamente por los elementos que los desarrolladores pensaron en un principio.



EN FIN...

arriba
- Buena intro
- Si te gustan los retos imposibles...

abajo
- Endiabladamente difícil
- Ambientación "horrorosa"
- Enemigos poco creíbles
- Entorno gráfico pobre

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	1,5
gráficos	1,5
jugabilidad	1,5
duración	2
vidilla	1,5

global





I-MAN BARCELONA [www.i-man.es]
Consolas Juegos Accesorios CD-R Figuras Alquiler Etc...
Direccion
I-MAN
C/ Parlamento, 31
08015 BARCELONA
Tel. 93 443 85 97
Monster Stick
Archivadores
Remote Wizard
For PlayStation Game Console
Wireless Control At Your Fingertips!
RemoteWizard
DexDrive
DexDrive
Twing Turbo
Error de desbordamiento
Error fatal al intentar mostrar todas las novedades y ofertas, llame al nº: 93 443 85 97
ACEPTAR
Video in PC
¿Quienes Somos?
Productos
Novedades
Ofertas
Alquiler
Reparacion
Apagar sistema
I-MAN 99
ad Cobra
FOR IBM PC COMPATIBLES
6 Function Buttons
PSX
GAME HUNTER
Password can be changed randomly
Function Displayed on TV Screen
FULL COLORS
Carcasas
Inicio
Novedades I-MAN
21:56

en castellano

RUGRATS: SEARCH FOR REPTAR

TÚ SERÁS MI BABY

Género:	PLATAFORMAS
Desarrollador:	N-Space
Editor:	THQ
Distribuidor:	Proein
Precio:	8.990 pesetas

Basado en la famosa serie de dibujos animados, Rugrats: Search for Reptar es la primera incursión en PlayStation de estos entrañables pequeñines dibujados. Está especialmente dirigido a esos seres que no levantan dos palmos del suelo y piensan que lo que Lara Croft tiene en el tórax son dos biberones: los peques de la casa.



La primera impresión que tendréis al jugar a Rugrats será la de estar ante un juego bastante fácil. Pues no señor: en realidad es un juego MUY fácil, que en apenas 2 o 3 horas (¡y eso, en la primera partida!) se puede terminar. Nuestra misión principal es la de encontrar las piezas de un puzzle del dinosaurio Reptar, que están desperdigadas por toda la casa. De esta manera, tendremos que patearnos nuestro hogar en busca de distintos mini-juegos, en los que están ocultas estas piezas. Por



ejemplo, si vamos al lavabo e intentamos coger una dentadura postiza –que también son ganas– accederemos a una fase en la que tendremos que rescatar de las garras de unas terribles ocas este preciado artefacto. El número de estos juegos y su variedad promete unos ratos bastante divertidos: recoger huevos de pascua, jugar al escondite o echar unas partidas en un mini-golf son algunas de las arduas misiones que tendremos que superar para conseguir acabar el retrato de nuestro pequesaurio favorito.

Como en la serie de dibujos, tanto los personajes como los escenarios están diseñados de una manera muy,





muy simplona. Ahora bien, la jugabilidad se resiente a causa de un elemento muy poco cuidado: la cámara. A menudo estaremos observando el lado equivocado de la acción mientras la cámara no deja de dar vueltas alrededor de nuestro personaje, provocando un mareo que acabará con nuestra merienda depositada vía esófago en el retrete más próximo.

En definitiva, un juego claramente ideado para el público infantil y que encantará a los fans de la serie, pero que sabrá a muy poco a los jugadores exigentes. Si estás en el primer grupo, suma un planeta y medio a la puntuación final; en caso contrario, resta la misma cantidad y busca un título mejor con el que desahogar tus ansias de machaqueo de mando.



"¡La ostia, Patxi, a ver si después de estornudar limpias el espejo, que no refleja nada!"



Truji y Tucán llegan a la oficina en su potente motocicleta con tracción a las cuatro patas.

EN FIN...

arriba
- Cuidada ambientación
- Cantidad y variedad de subjuegos
- El juego de golf

abajo
- Gráficamente simplón
- La mareante cámara
- Más fácil, y se pasa solo

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4
gráficos	3
jugabilidad	3
duración	2
vidilla	3

global

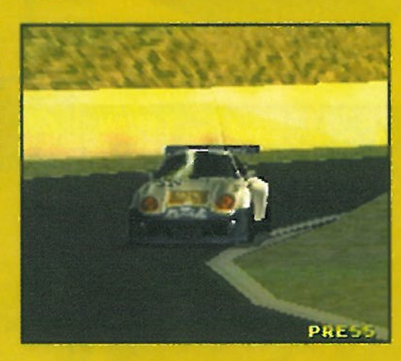


SPORTS CAR GT

GRAN TUFISMO

Género:	CARRERAS
Desarrollador:	Westwood
Editor:	Electronic Arts
Distribuidor:	Electronic Arts
Precio:	7.490 pesetas

Por mucho que los diseñadores de la carátula de *Sports Car* hayan resaltado las siglas GT en un hábil intento por confundir al comprador potencial de *Gran Turismo*, en lo único que se asemejan estos dos juegos es en el color negro del CD que va dentro del estuche. Hacía mucho, mucho tiempo que no veíamos un simulador de conducción que encajara tan bien en la calificación de 'mediocre'.



Para empezar, la mayoría de los gráficos parecen sacados de una Saturn (¡esas texturas de primero de preescolar, amigos!) y los elementos de fondo de los circuitos son tan escasos como los pelos en la cabeza de nuestro Truji-director. Para continuar, los trazados son más planos que Leticia Sabater antes de su paso por el quirófano –eso sí que son Silicon Graphics– y los efectos de luz en los recorridos nocturnos parecen una manifestación de luciérnagas en celo. Lo único que se salva a simple vista son los coches, que responden a modelos reales (BMW, Porsche, Mustang...) y, aunque no son nada del otro jueves, al menos cumplen la papeleta dignamente.

En el apartado jugable, *Sports Car GT* también es la sosería personificada. Las carreras tienen menos garra que



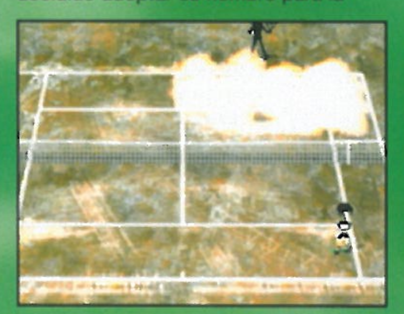


ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

ELLOS LAS PREFIEREN RUBIAS

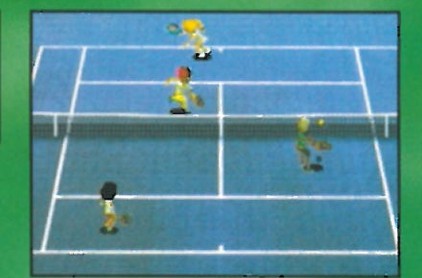
Género:	**DEPORTIVO**
Desarrollador:	**Namco**
Editor:	**Namco**
Distribuidor:	**Sony**
Precio:	**7.490 pesetas**

Rubia, ojos azules, largas piernas... Podríamos estar hablando de alguna vigilante de la playa, pero nos referimos a la archiconocida tenista rusa Anna Kournikova. Por todos sus "atributos naturales", los chicos de Namco han decidido adoptar su nombre para la



segunda parte del *Smash Court Tennis*, donde protagoniza la intro y presta sus rasgos a uno de los 24 jugadores entre los que podemos escoger.

Seguramente, utilizar el nombre de Kournikova tendría más sentido si se tratase de una simulación fidedigna del mundo del tenis, pero pronto descubrimos que, en lugar del realismo, lo que prima es la jugabilidad. Y esto salta a la vista al conocer a los 23 compañeros de Anna, cabezones donde los haya,

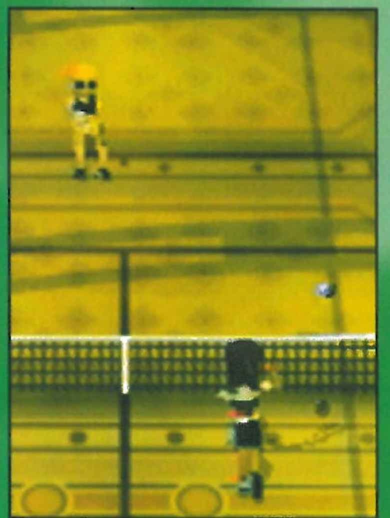


con gráficos muy sencillos y dotados de movimientos simples (aunque efectivos y con una respuesta rápida).

TENISTEANDO EN LAS CALLES

En la opción principal de juego, el Modo Torneo, se puede escoger entre las pistas callejeras o el clásico Grand Slam, y el jugador va adquiriendo golpes más potentes al ir ganando partidos. Existe otro modo de juego bastante novedoso y muy divertido: el Smash Blast, en el que la bola estalla en llamas cuando bota dos veces en el campo y cuando se acaba el tiempo fijado. Resulta especialmente divertido ver cómo tu rival persigue la pelota y, cuando ve que no la alcanza, aprieta a correr en sentido contrario para huir de la quema.

Los escenarios de la calle son los más atractivos; están bastante bien diseñados y cuentan con algún elemento móvil. La música, por su parte, es distinta en cada cancha de juego. Por lo que se refiere a los efectos de audio,



básicamente se limitan a cumplir con su función. Lo que resulta molesto es la lentitud de los movimientos de la cámara; por culpa de ello, algunas veces tienes que golpear la pelota sin ver del todo a nuestro jugador.

Pero si dejas pasar estos pequeños fallos, y te centras en disfrutar del juego y de los detalles de humor que irás encontrando, seguro que pasas un buen rato con Anna y sus colegas (aunque no esperes ninguna foto de la tenista con un vestuario al estilo del conde Lecquio). Eso sí: si quieres ganar algún torneo será mejor que empieces por entrenar con las múltiples opciones del modo de práctica.



Ni los juegos deportivos se libran ya de la niebla. ¿O será que a Kournikova se le han subido los humos?

EN FIN...

arriba

- Las pistas callejeras y sus distintas músicas
- Facilidad de manejo
- Kournikova..., nada más añadir

abajo

- Cámara lenta de reflejos
- Ganar torneos es muy difícil
- Intro muy corta

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	3,5
gráficos	3,5
jugabilidad	4
duración	4
vidilla	4

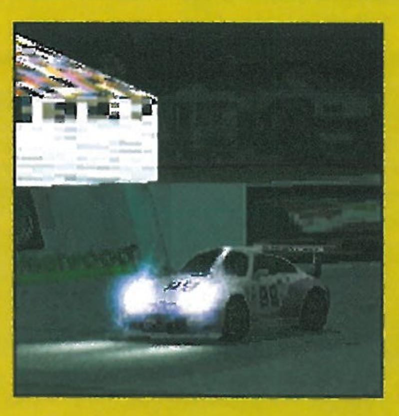
global





una entrevista de Pedrito Ruiz, y el único requisito para ganar es ser más prudente que un ama de casa haciendo la compra a finales de mes. Tan sólo un ingrediente salva hasta cierto punto la duración del juego: contiene un interesante modo dos jugadores a pantalla partida que resulta bastante apañadete.

Sports Car GT no es el peor juego de conducción que hemos visto, pero la



pretenciosidad que han demostrado sus creadores al equipararlo con *Gran Turismo* sólo es comparable a la petulancia de nuestro Drako al considerarse el sucesor natural de Alain Delon.

EN FIN...

arriba

- Tiene modo dos jugadores
- Se deja jugar
- Los coches son modelos reales

abajo

- Lentitud exasperante
- Mala respuesta
- Combos limitados

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	1,5
gráficos	2
jugabilidad	2,5
duración	2
vidilla	2

global

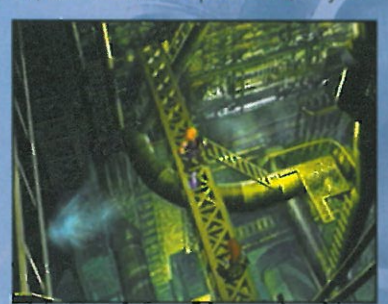


FINAL FANTASY VII

LA PENÚLTIMA MARAVILLA DE SQUARE

Género:	RPG
Desarrollador:	Square
Editor:	Sony
Distribuidor:	Sony
Precio:	3.990 pesetas

Si a estas alturas no has oído hablar de las maravillas que atesora *Final Fantasy VII*, sólo caben dos opciones: a) Hoy te



has comprado tu primera consola de videojuegos; o b) Has pasado los últimos tres años en la selva amazónica, donde una extraña enfermedad te dejó temporalmente ciego y sordo.

Sea cual sea tu caso, no está de más recordar que ahora puedes encontrar a mitad de precio el mejor juego de rol para PlayStation que hemos podido disfrutar en Occidente. Vista con la perspectiva del tiempo, de esta séptima entrega de la saga de Square podríamos decir que será recordada como el título que dio a conocer los juegos de rol al gran público en nuestro país.

Aunque es posible que otros episodios de *Final Fantasy* tengan mejor guión (algunos opinan que la sexta entrega es insuperable en este sentido), lo que está claro es que este juego fue una auténtica revolución en el terreno gráfico del mundo de los RPG. Sus bellos escenarios renderizados, las fabulosas secuencias de animación y los espectaculares combates por turnos te mantendrán pegado al asiento hasta que acabes con las 50 horas de juego que atesora esta joya.

Lo que no fue del agrado de todos son los personajes *super-deformed*





(conocidos popularmente como "cabezones") que aparecían en el juego de campo, y que luego adoptaban una figura estilizada en las batallas. Para bien o para mal, esto se ha solucionado en la sublime octava entrega de la serie, tal como podréis comprobar vosotros mismos gracias al disco de demostración que se incluye con esta versión Platinum de *Final Fantasy VII*.

Si no tienes aún este título, deberías ir corriendo a la tienda ya mismo. La única pega que le podrás encontrar son los combates por turnos, que al principio resultan algo pesados para los novatos. Sin embargo, una vez que te hagas con la mecánica del juego, te aseguramos que jugar a *Final Fantasy VII* será para ti tan prioritario como las 14 horas diarias de sueño para nuestro redactor HolyBear.



Cloud consigue ese tupé con la misma gomina de la película Algo pasa con Mary.

EN FIN...

arriba
- Los gráficos en general
- Los escenarios en particular
- Peligrosamente adictivo

abajo
- Personajes cabezabuque
- Tu vida social se irá al traste
- ¡Queremos FFVIII ya!

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	5
gráficos	5
jugabilidad	4,5
duración	5
vidilla	5

global




en castellano GRAN TURISMO

LA GRAN GANGA

Género:	CONDUCCIÓN
Desarrollador:	Polyphony Digital
Editor:	Sony
Distribuidor:	Sony
Precio:	3.990 pesetas

Cuando uno de los juegos más impresionantes que existen para PlayStation (que ya es decir) aparece en versión Platinum, no podemos hacer otra cosa que congratularnos. Eso lo primero.

De acuerdo, podríamos discutir si *Gran Turismo* supera a *Colin McRae* o a *Ridge Racer Type 4*, pero nuestra modesta opinión es que se trata del juego de conducción más completo de todos los tiempos *en su estilo*. Su realismo bestial, las múltiples opciones, la variedad de coches y circuitos, los reflejos en los coches, las repeticiones de las carreras... Y mención aparte merecen tanto la espectacular sensación de velocidad como la reducción del molesto efecto *pop-up* a la mínima expresión.

Este juego lo tiene todo. Por eso marcó una época y por eso pocos títulos han conseguido ponerse a su altura. ¡Hasta la presentación nos continúa poniendo la piel de gallina! Veremos si lo que parece insuperable se puede superar (véase *preview* de *Gran Turismo 2* en el número 7 de Planet),



pero de momento aprovechemos esta gran ocasión de disfrutar de la joya de la corona en lo que a juegos de coches se refiere.

Pocas cosas más podemos decir, porque ha quedado ya bastante claro el espacio que ocupa *Gran Turismo* en nuestros *corasonsitos*. La recomendación está clara –dale una oportunidad a este juego– y la advertencia también: te pasarás el verano pegado a él. Eso sí: para acceder a todos los coches tendrás que ganar pasta y para participar en todas las carreras deberás sacarte las tres licencias por tus propios medios, porque ¡no existen trucos! ¿Pilláis la indirecta? Pues aun así, por si acaso, lo diremos también "a la directa": ¡no nos pidáis trucos para *Gran Turismo*! Lo que podíamos hacer ya lo hemos hecho: si quieres seguir jugando, pasa a la página 90.



EN FIN...

arriba
- Conducción realista
- Multitud de opciones, coches y circuitos
- Calidad gráfica y motor del juego

abajo
- Faltan marcas europeas
- Los coches no vuelcan ni se abollan
- Pocas opciones para dos jugadores

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	5
gráficos	5
jugabilidad	4,5
duración	5
vidilla	5

global







PLANET STATION Y PROEIN TE REGALAN EL JUEGO MÁS VAMPIRIZANTE DEL AÑO:

SOUL REAVER

NI DISCOTECAS, NI BARES, NI GUATEQUES. LA SECUELA DE *LEGACY OF KAIN* TE PROPONE UNAS NOCHES MUCHO MÁS ORIGINALES Y DESBOCADAS: ¡SALIR A ROBAR ALMAS! ¿NO SE TE HACE LA BOCA SANGRE? PUES PÁSATE POR LA SECCIÓN DE *CUENTA ATRÁS* Y VERÁS CÓMO TE CRECEN LOS COLMILLOS.

PARA CONSEGUIR UNO DE LOS 12 EJEMPLARES DE *SOUL REAVER* QUE SORTEAMOS SÓLO TIENES QUE SABER...

¿QUÉ ATRIBUTO DE RAZIEL DESPIERTA LA ENVIDIA DE KAIN?

A. SUS OJOS LUMINOSOS
B. SU PODEROSA COLA
C. SUS ALAS, MUY ÚTILES ELLAS
D. SUS PEZUÑAS CERDÍCOLAS

HACE YA TRES NÚMEROS QUE SABÍAMOS A LO QUE JUGARÍAIS EL PRÓXIMO VERANO... ES DECIR: QUE EN EL NÚMERO 7 DE *PLANETSTATION* YA TE CONTAMOS UNAS CUANTAS COSAS DE *SOUL REAVER*, UNO DE LOS JUEGOS INCLUIDOS EN EL REPORTAJE *PESADILLA EN PLAY STREET.*

SI HAS CONSEGUIDO LLEGAR HASTA AQUÍ, YA SÓLO FALTA QUE **LLAMES AL 906 421 954** Y NOS DIGAS CUÁL ES EL MISTERIOSO ATRIBUTO QUE TANTO PODER LE HA DADO A RAZIEL...

RECUERDA: ESTE CONCURSO ES POR TELÉFONO. ¡NADA DE CARTAS NI CUPONES!

MARCA EL 906 421 954

BASES DEL CONCURSO:

- Aceptar las bases del concurso.
- No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
- Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
- Sólo se aceptará una respuesta por llamada.
- Las llamadas deben realizarse antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el **31 de agosto** en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el **número 12 de *PlanetStation***



PLAY EN

La boutique de GiorgioPlaymani

Disponible en ***http://store.playstation.com/store/default.asp***

Poseer una PlayStation viste mucho, pero si de verdad quieres estar en plena armonía con tu fuente de diversión predilecta, necesitas estos modelitos exclusivos a los que no se resistiría ni Boris Izaguirre. Y si piensas llevarte tu Play de vacaciones en una bolsa de Supermercados Penoski, echa un vistazo a la cartera y la mochila del apartado *Viaje con nosotros*.

GORRA

Aunque la de *PlanetStation* es mucho más exclusiva y elegante (por algo es la nuestra), tampoco le hacemos ascos a esta prenda oficial de PlayStation. Su larga visera permite mirar furtivamente las... toallas expuestas en la arena de la playa sin peligro de sufrir deslumbramientos solares. Si quieres ir de gorra estas vacaciones, no puedes dejar escapar esta prenda. [Nota de Redacción: el chiste es muy malo, pero la gorra tiene pinta de ser de muy buena calidad.] – 14,95 dólares (unas 2.250 ptas.)

PANTALONES CORTOS

Estas prácticas bermudas con doble bolsillo incorporado permiten airear las pelusillas de las piernas en estas calendas. Además, el color hace juego con el magnífico gorro pesquero, con lo que ya sólo te faltarán las chancletas y unos fantásticos calcetines blancos de deporte para ser el auténtico rey del *glamour*. – 34,95 dólares (unas 5.250 pesetas)

GORRO

Si tu juego favorito es *Fisherman's Bait* (ver página 58), te encantará este magnífico gorro, ideal para pescar truchas y resfriados a la orilla del río emulando las intrépidas hazañas de "hombres" como Francisco Franco (el único ser que ha logrado que piquen peces muertos). Su diseño en forma de ovni de serie Z le da un encanto particular, aunque nosotros no llevaríamos semejante prenda a ningún sitio donde pudiera haber un conocido nuestro a menos de 100 kilómetros a la redonda. – 14 dólares (unas 2.100 pesetas)

Viaje con nosotros

Disponible en ***http://store.playstation.com/store/default.asp***

MOCHILA

La opción ideal para llevar tu PlayStation camuflada entre el estuche, el libro de Vacaciones Pastillana y los apuntes de esa asignatura que quizá en septiembre apruebes de una vez. Aunque, si tienes que estudiar,... ¿por qué te llevas la consola de vacaciones, ¡so cenutrio!? Si sigues así, no serás nunca nada en la vida. (Bueno, redactor de *PlanetStation* quizá sí, pero no querrás caer tan bajo, ¿verdad?). – 26,95 dólares (unas 4.000 pesetas)

MALETÍN

Una cartera de viaje útil tan sólo para viajes por tierra y por mar, porque si tienes pensado utilizarla para desplazarte en avión... Viendo cómo están las cosas en los aeropuertos del país, le deseamos mucha suerte a tu equipaje en su solitario periplo por Tegucigalpa y las Cochimbambas. – 19,95 dólares (unas 3.000 pesetas)



LA PLAYA

Más allá del facilón juego de palabras que da título a este reportaje, lo cierto es que las vacaciones son el mejor momento del año para dedicarle a nuestra gris este tiempo que tanto se merece. Nada de una partidilla rápida y a contrapelo antes de que los berridos anunciándonos que "¡la cena está en la mesaaa!" nos obliguen a desprendernos del mando de la Play.

Así pues, cuando llegue el crítico momento de hacer la maleta para irse de veraneo y te plantees esa mítica pregunta que ha torturado a la humanidad desde tiempos inmemoriales —¡¿Qué meto!?—, deja que te echemos una mano.

PlanetStation te refresca la memoria con una lista de elementos imprescindibles: el abuelo, la dentadura del abuelo, el loro, las bolsas para el mareo, la chocolatina que se derretirá en el salpicadero del coche... y, sobre todo, ¡tu PlayStation! Este reportaje especial te propone unos cuantos títulos y "periféricos" ideales para que tú y la gris viváis una tórrida aventura veraniega. ¡Que ya era hora!

"Útiles"

1.Disponible en ***http://www.madeiragames.com/psx/index.htm***

2.Disponible en ***www.ardistel.com***

Hábiles ingenieros han creado cachivaches que, aunque no pasarán a formar parte de la historia del hardware, en verano tienen tanta utilidad como la pala de matar moscas o los tapones de cera para combatir los grandes éxitos de Georgie Dann.



1.COOLING STATION

¿Sabías que, tras 48 horas seguidas de *Final Fantasy VII*, la tapa de tu consola podría freír huevos con bacon en un tiempo récord? Así es, o sea que si no deseas convertir tus tarjetas de memoria en tranchettes, quizá deberías hacerte con este aparato refrigerador ideado especialmente para la gris. Según reza la publicidad, por unas míseras 17 libras esterlinas (nada menos que 4.200 pesetas), este cacharrillo da más de 1.000 horas extra de vida a la Play.

2.CABLE RF

Llegan las vacaciones, te llevas la PlayStation con toda la ilusión al pueblo de tus abuelos y... ¡oh, sorpresa! Resulta que el vetusto televisor Telefunken de la choza familiar no tiene entrada de euroconector. En condiciones normales, esto sería un auténtico cataclismo; en cambio, con este fastuoso cable para toma de antena RF, desaparecerán todos tus problemas. – 1.995 ptas.

Para hincharse a jugar

Disponible en ***DOM (93 487 11 81)***

Las míticas piscinas Toy, las turgencias de algunas vigilantas de la playa y los precios de la paella en los chiringuitos son algunas de las cosas que tienden a mostrar una clara inflación por estas fechas. Este año se añaden estos hinchables con los que os proponemos acompañar vuestras partidas veraniegas.

FRUTERO

Ideal para dejar los CD, el mando, las tarjetas de memoria o el refresco dioxínico de turno mientras juegas con tu Play en la piscina. Al menos hasta que el zampabollos de tu primo sobrealimentado decida tirarse al agua al estilo bomba y te hasta el píloro empapado. – 395 pesetas.

SILLÓN

Intentar hinchar este armatoste 'a lo machote' —es decir, echándole al asunto un par de... pulmones— ha sido la experiencia más traumática del mes en la Redacción de *PlanetStation*, superando incluso a las *reviews* de *360°* y *Virus: It is aware*. Eso sí: una vez inflado, había cola para echarse la siesta de rigor. Y ahora disculpadme, pero es mi turno. – 3.995 pesetas.

PAPELERA

La versatilidad hecha objeto hinchable. A pesar de que en la Redacción nos empeñamos en utilizarlo como sombrero improvisado, su función más evidente es la de contenedor de grandes joyas como *Hugo*, *Dodgem Arena* o *V2000*. – 995 pesetas.

TÍRATE DE LA MOTO
JET RIDER 2

Género:	AVENTURA
Desarrollador:	Single Trac
Editor:	Sony
Distribuidor:	Sony
Precio:	6.990 pesetas

¿Recuerdas aquellos cacharros futuristas que flotaban a toda pastilla por tu gris? Pues ahora puedes disfrutar de la segunda parte de aquel mítico *Jet Rider*. Para empezar, hay que dejar claro que esta secuela no supone precisamente una ruptura con respecto al original, pero te permitirá derrochar adrenalina a borbotones.

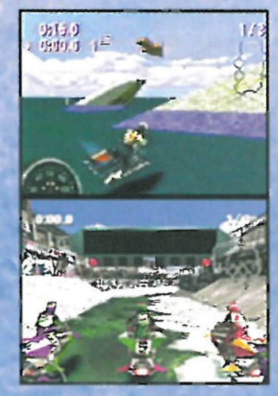
En esta ocasión te encontrarás con 10 carreras que vuelven a estar repletas de curvas, saltos y túneles. Las *amotos* cuentan con una animación muy lograda, y destacan sobre todo los choques contra tus *facinerosos* contrincantes en terrenos tan variopintos como la arena, el agua o la nieve.

Con respecto al primer *Jet Rider* se ha mejorado la jugabilidad y ha aumentado la rapidez. La dificultad también se ha incrementado un pelín, por lo que si te considerabas todo un profesional de la primera parte, ahora tendrás más problemillas para conseguir acabar las carreras en primera posición.



El mayor problema del juego son los escenarios, ya que no destacan precisamente por su originalidad y vistosidad. Si exceptuamos el circuito que discurre por la costa y el que se desarrolla después de un terremoto en California, la verdad es que los escenarios resultan como mínimo, insípidos.

Si te entusiasmó la primera parte de *Jet Rider* puedes pasar un buen rato con esta continuación, pero si no es así, casi mejor que te agencies el título primigenio (al menos tu economía te lo agradecerá). Otra opción es que optes directamente por sentarte ante el televisor y admirar la vigésima repetición de *Verano Azul*.


¡Guau! Los Teletubbies motorizados atacan de nuevo.



ECHANDO LA CAÑA
FISHERMAN'S BAIT

Género:	AVENTURA
Desarrollador:	Konami
Editor:	Konami
Distribuidor:	Importación
Precio:	Consultar

De acuerdo, llevas algunos añitos echando la caña en variopintas discotecas intentando pescar, pero, ¿crees que conseguirías algo emulando a Álvarez Cascos en época de salmones?

Fisherman's Bait te ofrece la posibilidad de probarlo, aunque en esta ocasión no te servirán los típicos truquillos del tipo "¿estudias o trabajas?". El juego está planteado más como un arcade que como una simulación, y los controles son lo suficientemente sencillos como para que no desesperes. De todas formas, no estaría mal que en tus primeras partidas te decantaras por el 'Modo para Principiantes' o el de 'Entrenamiento'.

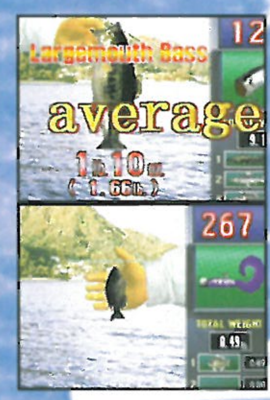
Cuando estés física y psicológicamente preparado, ya podrás adentrarte en el 'Modo Torneo'. Tu misión será pescar las tres piezas más pesadas que encuentres,



y para ello podrás escoger entre siete cañas diferentes y varias localizaciones en el lago. Sin duda, la mayor gracia del juego está en el 'Modo Versus', ya que te permitirá competir con algún amiguete para discernir quién echa mejor la caña.

En un principio, disfrutarás de una perspectiva en primera persona viendo tu *peaso* caña. Después también podrás zambullirte en el fondo del lago para admirar el momento de la captura del pez. Los gráficos son muuuy sencillos y no demasiado nítidos, aunque consiguen crear una visión agradable de los lagos.

Si algo se echa en falta en *Fisherman's Bait* es una mayor variedad de peces, ya que sólo podrás capturar seis especies distintas. En todo caso, si quieres emular a Chanquete puedes plantearte la posibilidad de pillarte este juego (aunque de momento sólo hemos podido disfrutarlo en una versión importada); si pasas del tema, es un título prescindible.



- ¡Pezqueñines no, gracias!
- Sí, ya, pero trae para acá, que yo no me he pasado aquí toda la santa mañana para nada.



PRECAUCIÓN, AMIGO CONDUCTOR
RAPID RACER

Género:	AVENTURA
Desarrollador:	Sony
Editor:	Sony
Distribuidor:	Sony
Precio:	6.990 pesetas

¿Te gustaría sentir el viento en tu cara mientras pilotas una de esas lanchas que ves pasar a toda velocidad mientras te achicharras en la arena? Pues no hace falta que te compres ninguna de estas embarcaciones porque, por un precio bastante más módico, ahora tienes la posibilidad de experimentar tal sensación jugando un rato a *Rapid Racer*.

Si piensas que pilotar una de estas lanchas es lo mismo que conducir uno de los coches de *Ridge Racer* estás muy equivocado. Además de aprender a tomar las curvas y tener cuidado de no chocar con los demás domingueros a motor, también tendrás que tener en cuenta otro elemento: el agua. Este problemilla añadido hace que al principio cueste un poco dominar el líquido elemento con el fin de conseguir que juegue a tu favor, pero no desesperes si no consigues ganar ninguna carrera durante las primeras partidas.



Uno de los puntos fuertes de este *Rapid Racer* son las lanchas; tienen unos diseños muy logrados y cada una posee unas características específicas para que puedas escoger la que mejor se acople a tu modo de conducir. Uno de los fallos más destacables es el agua –algunos efectos no son del todo creíbles–, lo que nos parece bastante grave teniendo en cuenta que se trata del elemento que más importancia tiene en el juego.

De todas formas, la gran variedad de escenarios hace que la conducción resulte ser un paseo muy agradable. Así pues, sólo nos queda darte un consejo de amigo: si bebes, no conduzcas. Podrías tragar mucha agua.



puntuación

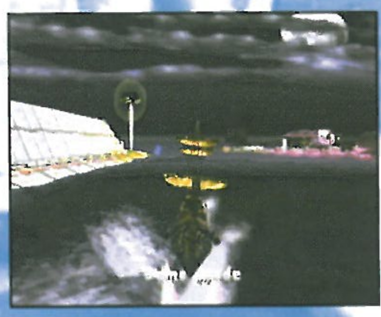
¡LO QUE HAY QUE AGUA-NTAR!

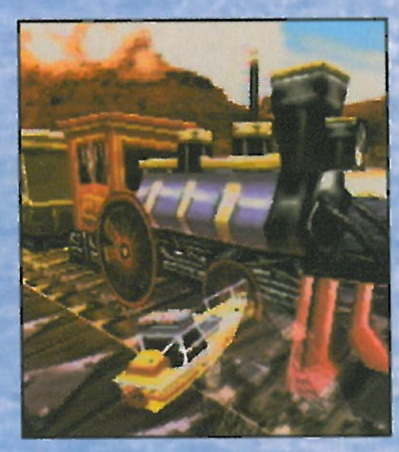
DEAD IN THE WATER

Género:	**AVENTURA**
Desarrollador:	**Player 1**
Editor:	**ASC**
Distribuidor:	**Importación**
Precio:	**Consultar**

Se coge la mecánica de la saga *Twisted Metal*, se le añade un poco de *Jet Rider*, se mezcla todo con unos millones de litros de agua y se obtiene 'eso' que los señores de Player 1 llaman *Dead in the Water*. Un título con un nombre muy apropiado, ya que muerto y flotando panza arriba es como te dejará este juego después de unas cuantas partidas. Como en *Rogue Trip* o en *Vigilante 8*, *DITW* nos propone combatir a bordo de nuestro vehículo contra una serie de variopintos enemigos. Objetivo: ser el último hombre que quede en pie (o a flote, que para el caso viene a ser lo mismo).

Antes de subir a nuestra lancha asesina podremos elegir entre un plantel de modos de juego bastante extenso: torneo de batalla, torneo de carrera, versus e incluso un modo *link* para jugar a dobles a pantalla completa. Los personajes con los que podemos jugar son realmente curiosos y cachondos: 13 *freakies* que van desde 3 neumáticas hembras hasta un 'cocodrilo dundee' de dos duros. Hasta aquí, la impresión general del juego es bastante buena.

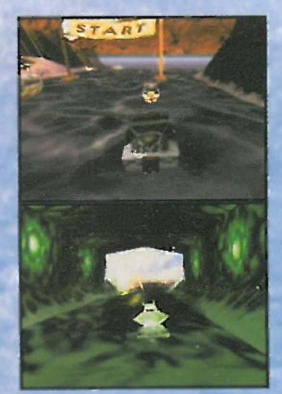




Una vez en el campo de batalla comienzan los problemas. En *Dead in the Water*, la expresión "romper aguas" adquiere un nuevo significado: los polígonos acuáticos se tronchan con bastante frecuencia, y el *pop-up* de los escenarios está a la orden del día. Mención aparte merece el momento en que te hundes por debajo de las olas y puedes admirar el fondo del mar: negro como la pez. [Nota: esto de "la pez" sale mucho en las novelas de Stephen King y lo usa para referirse a algo más negro que el sobaco de un grillo].

Pero el mayor problema del juego son los controles. Cuando al más mínimo golpe de ola la lancha comienza a saltar y dar bandazos, ya puedes armarte de paciencia porque lo único que conseguirás hacer es girar sobre ti mismo en el aire, disparar a ciegas a todo lo que se mueva, y acordarte de las amantísimas nodrizas de los programadores. Todo ello para descubrir cinco segundos más tarde que se acerca por babor otra simpática ola…

A pesar de todo esto, los fanáticos de los juegos de 'combate vehicular' podrán sacarle algunas horas de juego a este *Dead in the Water*, sobre todo en el modo para dos jugadores. Sin embargo, todavía no sabemos de ningún distribuidor que se atreva a lanzarlo en nuestro país (la versión que hemos probado es estadounidense). Seguramente porque ven tan claro como nosotros que hay títulos mucho más interesantes que traer.



Una de dos: o ha habido un escape en la fábrica del Blandi Blub, o Patxi acaba de tirar su Kleenex por el retrete.

EN FIN...

arriba
- Personajes y armas divertidos
- La mejora de vehículos
- Múltiples modos de juego

abajo
- Control exasperante
- Gráficamente mejorable
- El diseño de algunos circuitos

PUNTUACIÓN

parcial

ambientación	3
gráficos	2,5
jugabilidad	2
duración	2,5
vidilla	2,5

global

A LA PESCA DEL TESORO

TREASURES OF THE DEEP

Género:	**AVENTURA**
Desarrollador:	**Black Ops**
Editor:	**Namco**
Distribuidor:	**Sony**
Precio:	**3.990 pesetas**

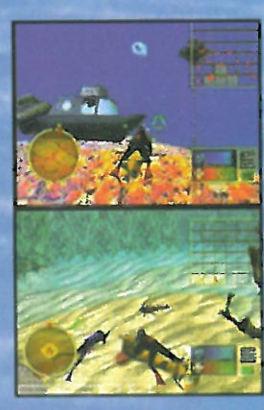
Si eres un gran aficionado a las exploraciones por el fondo del mar y tienes todos los vídeos de los viajes de Jacques Cousteau, es posible que echaras de menos algún juego que te permitiera recorrer la inmensidad de los océanos sin el peligro de quedarte a cero de oxígeno y ser pasto de los tiburones.

Hasta ahora podías consolarte con algunos títulos como *Aquanaut's Holiday* o *Tigershark*, pero ninguno de ellos contaba con el realismo y la acción que te ofrece *Treasures of the Deep*. Aquí debes meterte en la piel del modosito Jack Runyan, un ex-Navy Seal que tiene a su cargo la delicada misión de buscar tesoros por todo el mundo. Desde una perspectiva en primera persona te encontrarás con algunos pequeños "contratiempos", como tiburones sedientos de sangre o una panda de piratas que intentarán robarte el botín. Pero no te preocupes porque no sólo podrás utilizar el clásico arpón sino que dispondrás también de todo un arsenal de armas que incluyen desde minas hasta torpedos. Además, tendrás la posibilidad de gastarte la paga que recibirás por completar tus misiones en un fantástico mini-submarino (ocho modelos a escoger).



Sin duda el mayor punto a favor de *Treasures of the Deep* es el realismo de los gráficos y los sonidos. Todos los bichos acuáticos que irás encontrando cuentan con unos movimientos y efectos tan cuidados que realmente pensarás que están nadando por algún océano, y no flotando como tu pato en la bañera.

Si siempre te entra agua en las gafas cuando buceas, ésta es tu oportunidad de descubrir qué se esconde bajo el mar.



El último grito en avances acuático-farmacéuticos: el "sub-positorio" motorizado.

puntuación



LA REBELIÓN DE LOS HOMBRES RANA

DIVER'S DREAM

Género:	AVENTURA
Desarrollador:	Konami
Editor:	Konami
Distribuidor:	Konami
Precio:	8.490 pesetas

¿Quién no ha soñado alguna vez con sumergirse en los océanos para encontrar tesoros perdidos, liberar a Willy o encontrar el cadáver de Leonardo Di Caprio? En *Diver's Dream*, Konami nos ofrece la posibilidad de enfundarnos en un traje de neopreno y hacer realidad uno de los anhelos más arraigados en todos nosotros: convertirnos en unos Jacques Costeau de pacotilla.

En este juego lo que prima es la aventura y la resolución de puzzles, lo que marca las distancias con otros títulos de ambientación acuática como, por ejemplo, *Treasures Of The Deep*. Para que os hagáis una idea de la mecánica de *Diver's dream*, imaginaos un *Tomb Raider* pasado por agua con un submarinista

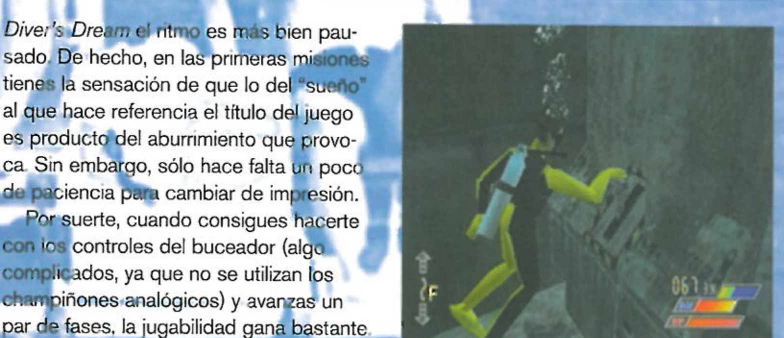




que sustituye la antológica capacidad pectoral de Lara Croft por un par... de bombonas de oxígeno a la espalda.

Los que esperéis encontrar acción frenética y masacres de tiburones ya os podéis ir buscando otro juego, porque en *Diver's Dream* el ritmo es más bien pausado. De hecho, en las primeras misiones tienes la sensación de que lo del "sueño" al que hace referencia el título del juego es producto del aburrimiento que provoca. Sin embargo, sólo hace falta un poco de paciencia para cambiar de impresión.

Por suerte, cuando consigues hacerte con los controles del buceador (algo complicados, ya que no se utilizan los champiñones analógicos) y avanzas un par de fases, la jugabilidad gana bastante. Incluso hay que reconocer que, si te metes a fondo en el juego, llegas a tener verdaderamente la sensación de estar en el fondo del mar explorando los restos de un viejo buque hundido. Todo un logro, sobre todo si tenemos en cuenta que ciertos aspectos técnicos dejan bastante que desear.



Aunque la fauna marina (delfines, escualos, medusas...; sólo se echan en falta las latas de sardinas) está representada de una forma bastante fidedigna, el resto de los gráficos son bastante discretitos. El buceador parece sacado del primer capítulo de la saga *Virtua Fighter* –una cosa es estar cuadrado y otra muy distinta es parecer una caja de zapatos–, mientras que los escenarios se limitan a cumplir su función con dignidad. Por suerte, los hiperrealistas efectos sonoros y la excelente banda sonora contribuyen a hacerte olvidar que estás frente a un amasijo de polígonos sin más.

Diver's Dream es una refrescante aventura que te ayudará a pasar los duros mediodías estivales buscando llaves, joyas y palancas. Si tuviera un par de misiones más (que alargaran la vida del juego) y un aspecto acorde con los tiempos (de *Metal Gear Solid* o *Soul Reaver*), estaríamos ante el gran lanzamiento del verano. Quién sabe: quizá Konami logre pulir estos defectos en un hipotético *Diver's Dream 2: The Mariscada's Revenge*.

LANGOSTA DE BILBAO, OYE

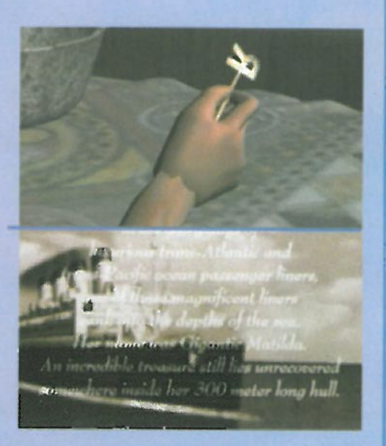
En *Diver's Dream*, aparte de la fauna más o menos normal con la que uno puede toparse en el mar —los inevitables tiburones no podían faltar—, también aparecen unas langostas y cangrejos del tamaño de un seiscientos. Si no encuentras ninguna joya que valga la pena, siempre podrás abrir un restaurante marítimo de *pescaito* fresco y mariscadas a 10.000, y seguro que te forras. Eso sí: no te olvides nunca de comprobar que las piezas estén muy hechas a la hora de servir: dado el tamaño de los ejemplares, el plato fuerte podría acabar zampándose al comensal.



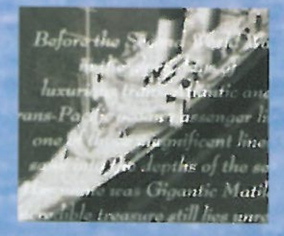


¿DÓNDE ESTÁN LAS LLAAAAVES, MATA-RILE-RILE-RILE...?

La mayor parte de las misiones transcurren en el interior del barco Matilda, un lujoso y gigantesco navío que se hundió mar adentro a principios de siglo sin que a nadie le diera tiempo de llevarse las llaves del gran tesoro que contiene. Como podéis comprobar, los chicos de Konami [¡sí, sí, lo hemos dicho!] no han tenido ningún reparo a la hora de copiar la famosísima historia del Titanic. Esperamos que, en este caso, la recompensa final no sea un retrato en cueros de Kate Winslet (ya sabéis, la GRAN actriz que protagonizó la peli de James Cameron); puestos a elegir, preferiríamos un huecograbado de la foca antártica.











EN FIN...

arriba
- Perfecto para el verano
- La ambientación
- Entretenido y relajante

abajo
- Gráficos de hace cinco años
- Sin control analógico
- Le faltan misiones

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4,5
gráficos	3
jugabilidad	4
duración	3
vidilla	3,5

global







Editor: Konami
Distribuidor: Konami
Precio: 8.490 pesetas

El Gigantic Matilda es, en efecto, "el sueño de un buceador": un enorme barco naufragado repleto de tesoros. Sondeamos las profundidades para ofrecerte la guía completa, mapas incluidos, con la que encontrar la corona real.

DIVER'S DREAM

Start	Pausa/Menú
Select	No disponible
□	Nadar
△	Equiparse/anular equipamiento
○	Apresurarse
×	Acción/Disparar
L1	Girar a izquierda
L2	Cambio de perspectiva
R1	Girar a derecha
R2	No disponible

CLAVES DEL MAPA	
J	Medusa
L	Pez-león
T	Pez tigre
N	Pez aguja
AD	Antídoto
LM	Botiquín grande
SM	Botiquín pequeño
SP	Bicheros
SA, LA	Oxígeno
S1, 2, 3...	Interruptores


INFO La tienda de Basilio tiene un amplio surtido en equipamiento
De entrada, no necesitas los artículos caros

DE LA TIENDA DE BASILIO
EQUIPAMIENTO

ALETAS	PRECIO	EFECTO (giro, velocidad)
Viejos pies de pato	Gratis	100, 100
Marina	2.500	110, 115
Speeder	8.100	105, 135
Quick	9.200	150, 120
Cargo	32.000	150, 150
Runabout	84.600	170, 10

TRAJES ISOTÉRMICOS	PRECIO	EFECTO (defensa)
T-Burn	Cámara subm.	30
Buster	3.200	42
Shelter	6.400	53
Flap	9.500	63
Core Flap	12.800	71
Spoiler	62.500	83

ARMAS	PRECIO	EFECTO (disparos, extra, ataque)
Pizzicato	Cámara subm.	10, 37, 4
Arpón pequeño	3.000	30, 37, 6
Arpón	6.850	20, 27, 8
Flanqueador	15.000	15, 25, 10
Layer	25.000	20, 25, 15
Monstruo	77.000	40, 20, 20

BOMBONAS DE AIRE	PRECIO	EFECTO (aire)
Pequeña	5.000	6
Mediana	15.000	10
Grande	20.000	155

ITEMS	PRECIO	EFECTO
Depósito pequeño de aire	1.500	1,5 min. de aire
Depósito grande de aire	3.000	2 min. de aire
Botiquín pequeño	100	Restablece la energía al 50%
Botiquín grande	200	Restablece la energía al 100%
Antídoto	300	Neutraliza el veneno
Lanza	20	Munición para la pistola

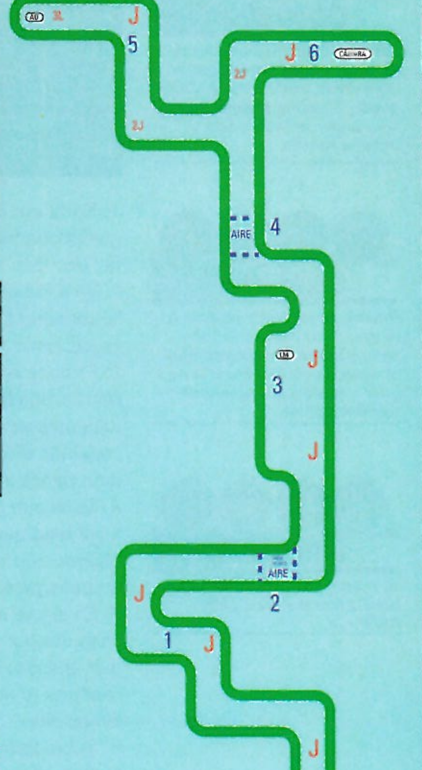




MISIÓN 1
CAVERNA PEQUEÑA

Objetivo: Hallar la cámara submarina de Basilio
Equipo: Viejos pies de pato
Recompensa: (Te la da Basilio) Traje T-Burn, Pizzicato

1. Nada por el túnel, recogiendo cualquier objeto del naufragio, pero evita a las medusas de los recodos.
2. Ten cuidado con el techo que se desprende aquí. Salte de en medio y usa luego la bolsa de aire de arriba para tomar aliento.
3. Sigue recorriendo la caverna para encontrar un botiquín grande: resérvalo a menos que ya vayas muy bajo de energía.
4. Aquí no hay rocas por las que preocuparse: sólo has de tomar aliento en la segunda bolsa de aire.
5. Para conseguir algunos objetos extra, gira a la izquierda en la desviación. Ten cuidado con la medusa. Hay un antídoto al final del túnel, pero lo más seguro es que te envenenen los tres peces-león y debas usarlo de todos modos.
6. Tras regresar a la bolsa de aire, tira por el desvío de la derecha, pasadas más medusas, para dar con la cámara submarina de Basilio al final. Ahora sólo tienes que devolverla al barco.




CONSEJO
Tras comprar un nuevo pertrecho, ¡no olvides equiparte con él en la siguiente inmersión!





▲ En este punto la corriente te arrastrará hacia el interior del túnel hasta la piscina de tiburones donde te espera el enorme devora-hombres.



Las cuevas contienen bolsas de aire, vitales para llegar a cotas más profundas. A veces quedará alguna al descubierto tras ceder el techo. Eso sí, evita la rocalla.



Puedes tener cinco objetos a la vez. Si tu inventario está lleno y hallas otro objeto bajo el agua, deberás descartar o usar uno de ellos para poder hacerte con él.



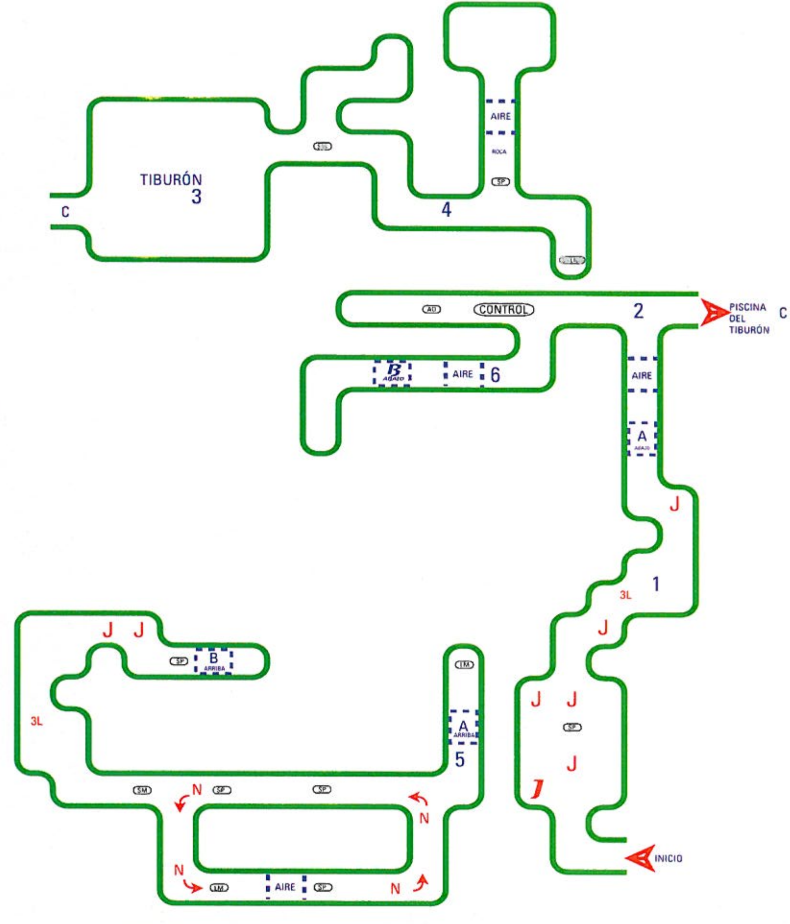
Al pulsar L1 + R1 realizas una hábil voltereta para girar 180º.

MISIÓN 2
PARAÍSO

Objetivo: Matar al tiburón devorador de hombres
Equipo: Traje T-Burn, Pizzicato, Bicheros
Recompensa: 2.000 LP (¡limpios!), bombona pequeña

1. Nada por la caverna grande recogiendo los bicheros. Nada por encima del pez-león al seguir por el túnel.
2. Ve a la bolsa de aire y deja luego que la corriente te lleve por la derecha en el cruce, hacia la laguna del tiburón.
3. Procura evitar que este desecho del film de Spielberg te hinque el diente (usa un botiquín si hace falta). Varios impactos directos con el arpón lo pondrán panza arriba.
4. Toma aire en la superficie y sal por el túnel bajo que hay al fondo. Píllate los objetos que ves al seguirlo hacia la derecha para salir.
5. En siguientes inmersiones, baja nadando por el pozo A y toma el botiquín grande. Evita a los peces espada mientras te haces con más golosinas en los túneles.
6. Sube nadando por el pozo B y toma algo de aire. Luego vuelve sobre tus pasos hacia el principio, o bien sal por la laguna del tiburón como antes.





MISIÓN 3
ACANTILADO DEL ESTE

Objetivo: Salvar al buceador
Equipo: Bombona pequeña
Recompensa: 10.000 LP, Transmisor

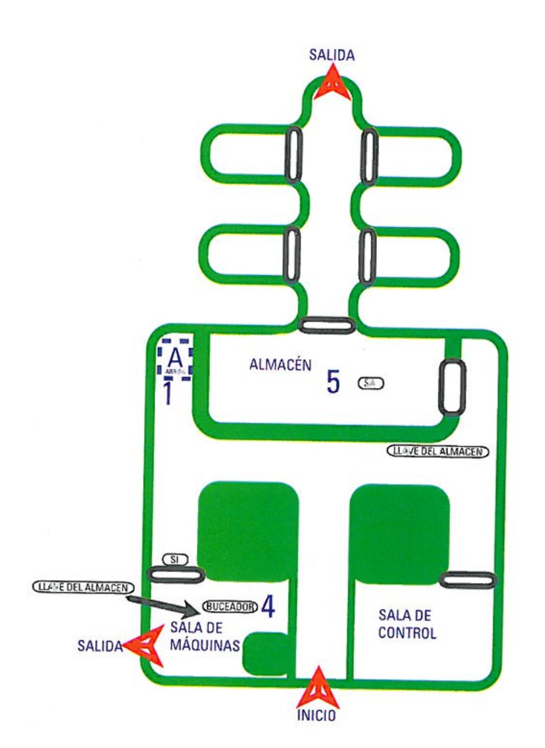
1. Ve por la izquierda en el desvío, luego por la derecha, y sube por el agujero A.
2. Toma los bicheros y aparta de en medio los escombros a base de disparos. Avanza y gira a la izquierda para cruzar la puerta.
3. Dale al interruptor del rincón izquierdo para abrir la puerta que da a la sala de máquinas. Vuelve por el agujero A para llegar allí.
4. Activa el armario para sacarlo de encima del buceador atrapado. Toma la llave del almacén que deja tras de él. Si andas escaso de aire, sal de ahí.
5. Con la llave, entra en el almacén y recoge el depósito de aire pequeño. Ve por la siguiente puerta y explora las cuatro salas pequeñas en busca de más objetos salvados. Sal por el agujero.

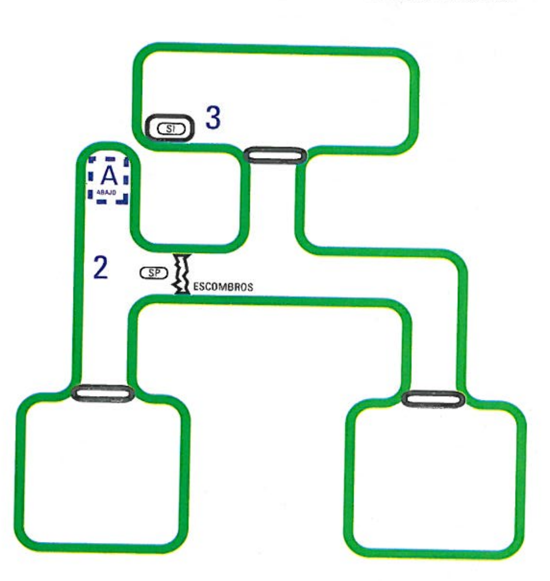




► Activa este interruptor en la sala grande de arriba para abrir la puerta de abajo, que te llevará al buceador atrapado.

◄ Estos peces-aguja son muy afilados, así que evítalos.





▶ Levanta el cofre que tiene encima el buceador atrapado para liberarlo. Entonces podrás recoger la llave del almacén.







CONSEJO

Busca puntos de control submarinos. Cuando uses uno, volverás a empezar desde ahí en caso de morir.

MISIÓN 4
ÁREA DE MÁQUINAS DEL MATILDA

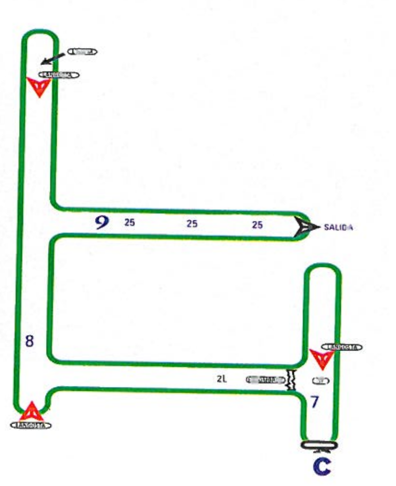
Objetivo: Hallar la llave M
Equipo: Marina, Airpony pequeño

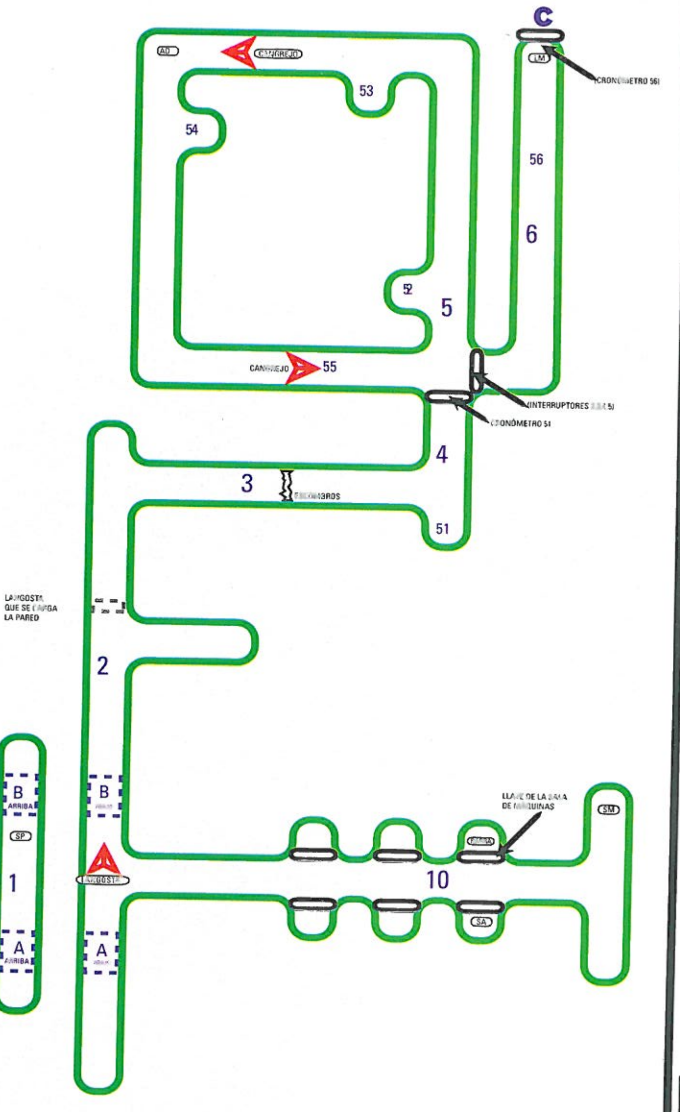
1. Baja nadando por el agujero A y toma el bichero; luego pasa por el agujero B para dejar atrás al bogavante.
2. El bogavante en cuestión parece muerto, pero cuando pasas nadando ¡se pone a perseguirte! Usa la función de correr y gira a la derecha al llegar al final. El bogavante se estampará contra la pared.
3. Sigue al bogavante y gira a la derecha. Aparta a disparos los escombros y gira a la derecha cuando llegues al final.
4. Dale al interruptor 1 y pasa nadando o corriendo enseguida por la puerta de enfrente antes de que se vuelva a cerrar.
5. Ya al otro lado, un cangrejo empezará a arremeter contra ti. Ponte a salvo en el hueco del segundo interruptor. Aguarda a que pase el cangrejo antes de salir corriendo al interruptor 3. Sigue este proceso para accionar los cuatro interruptores y pasa por la puerta abierta.
6. Dale al sexto interruptor y cruza a toda prisa la puerta corrediza antes de que se cierre, tomando de paso el botiquín grande.
7. Equípate con el arpón y dispara enseguida a los escombros de la izquierda para poder evitar al bogavante que se lanza contra ti. Ten cuidado con los peces-león mientras sigues avanzando por el corredor.
8. Con las langostas embistiéndote desde todos lados, la única escapatoria es correr al pasadizo de la derecha. Cuando se hayan ido los bogavantes, ve al final del primer pasadizo para dar con la llave M.
9. Vuelve al corredor lateral y pasa a la medusa en dirección a la salida.

*10. Una vez que tengas la llave de la sala de energía conseguida en la misión 6, vuelve aquí para abrir la puerta trabada y recoge la palanca. Estando allí, toma el depósito de aire pequeño de la sala de enfrente. Luego sal y regresa a la segunda clase.



▲ Pasa de los cangrejos y nada hacia el interior de los huecos para hallar los interruptores.





▶





No puedes saber qué es lo que recoges hasta que lo haces. Sólo puedes llevar 12 objetos salvados a la vez, y no sabrás si algo tiene valor hasta que se lo entregues a Enrico (aunque puedes ignorar las cuerdas viejas).



Si te envenena un **pez-león**, usa un antídoto en cuanto te alejes de él para evitar que tu energía se escurra.



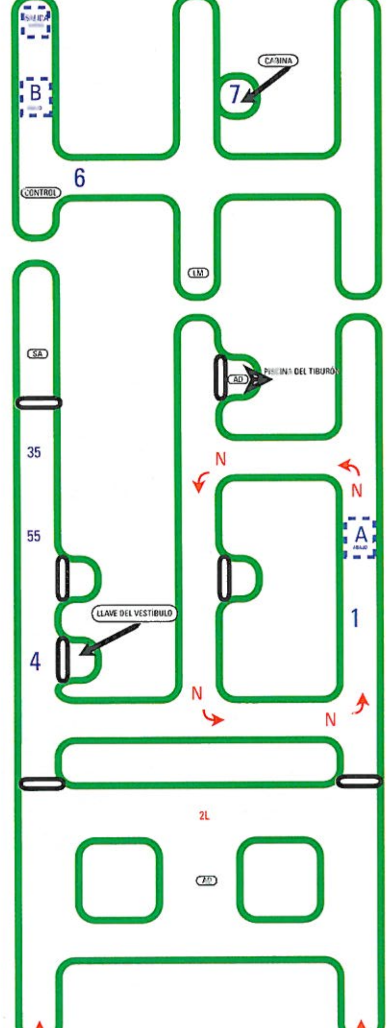
Aguantar el botón de velocidad (○) consume gran parte de tu energía, así que úsala sólo si necesitas escapar de algo o encontrar aire.

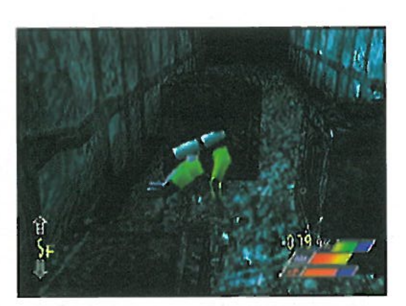
MISIÓN 5
TERCERA CLASE DEL MATILDA

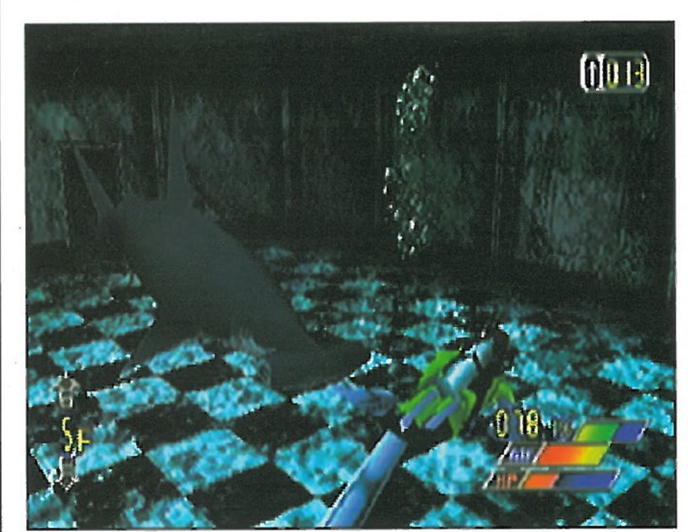
Objetivo: Encontrar la llave A
Equipo: Traje Shelter, arpón, bicheros

1. Ya al principio, toma el antídoto y pasa por la puerta derecha (destraba la izquierda si quieres). Evita al pez espada mientras te diriges al agujero A. Nada por él para llegar a la laguna del tiburón.
2. Equípate con el arpón y persigue al tiburón de cabeza de martillo, evitando sus mandíbulas y disparándole para dejarlo seco.
3. Cruza la única puerta pequeña que se abre. Evita a los lionfish mientras nadas a por el botiquín grande y la llave de la 415. Si resultas envenenado, no uses un antídoto hasta estar de vuelta en la laguna del tiburón (por si te volvieran a inocular).
4. Ve por el agujero A. Evita al pez espada camino de la sala 145. Entra en ella para encontrar la llave del vestíbulo. Es probable que ya andes corto de aire, así que retorna al principio para salir.
5. Vuelve a bajar por el agujero A a la laguna del tiburón y cruza la amplia puerta del vestíbulo. Dirígete a la izquierda y lucha contra la corriente para empujar las cajas pequeñas; empuja luego a la izquierda una más grande para bloquear el respiradero, de forma que puedas pasar.
6. Sube por el agujero B y usa el punto de control. Toma el botiquín grande y entra en la sala pequeña.
7. Dispara al banco de letales peces-tigre para ahuyentarlos de la llave de la consigna y abalánzate enseguida a por ella. Sal de ahí pitando antes de que los peces se reagrupen. Vete más allá de B y sube por el agujero para salir.

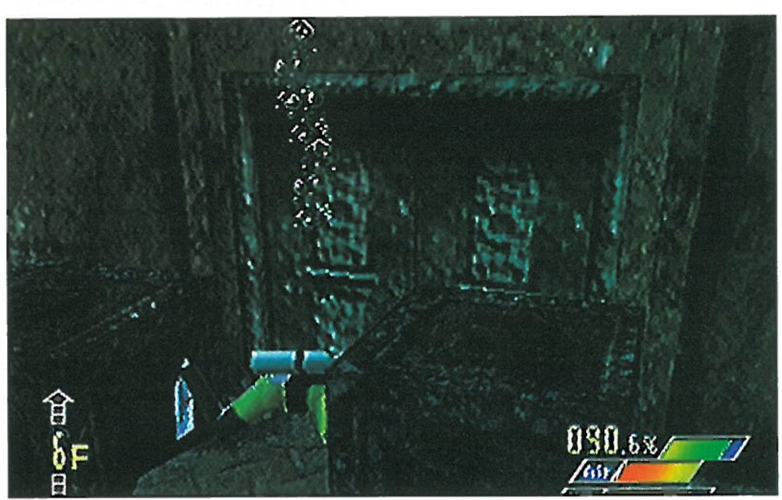
B
CAJAS DEL RESPIRADERO
5
Llave A
CABINA
CAJAS DEL RESPIRADERO
TIBURÓN
2
LM
55
A
3











▲ Si quieres volver atrás por las puertas de la izquierda de la primera habitación, tendrás que desbloquearlas.

MISIÓN 6
SEGUNDA CLASE DEL MATILDA

Objetivo: Conseguir la llave de la sala de energía, encontrar las llaves S y T
Equipo: Bombona mediana/grande

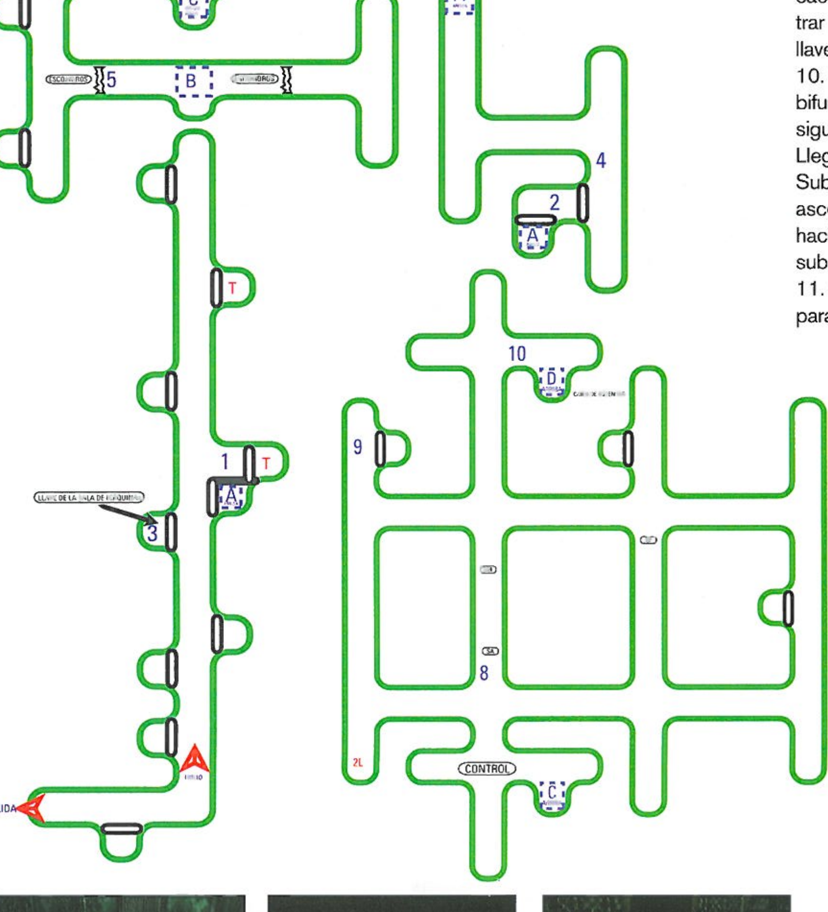
1. Todas las puertas corrientes están cerradas, así que nada hacia delante y gira a la derecha para abrir la puerta de la válvula. Dispara tu arpón al pez tigre para echarlos del agujero A del techo y pasa en seguida a través de él.
2. Cruza la siguiente puerta con válvula. Toma la llave del cuarto de huéspedes 5F, listo para salir zumbando hacia la puerta normal y esquivar así las rocas que caen. Vuelve por el agujero A (matando antes al pez).
3. Sal por la puerta de la válvula y gira a la izquierda para recorrer el pasillo del principio. Cruza la primera puerta a tu derecha. Levanta el armario para dar con la llave de la sala de energía. Encamínate ahora hacia la salida. Regresa al área de máquinas para conseguir la palanca de la sala de energía (ver misión 4, punto 10).
4. Vuelve a subir por A y cruza las dos puertas hacia el corredor. Ya puedes abrir los portillos blancos del suelo mediante la palanca. Dirígete a B y abre el penúltimo portillo para hallar un agujero: nada por él.
5. Quita a disparos los escombros de la izquierda y sigue el corredor hacia la derecha para encontrar un hueco de ascensor en C. Sube por ahí.
6. Sigue el corredor principal hacia la sala del interruptor 1 y acciónalo para abrir la puerta de la biblioteca.
7. Entra en la biblioteca y levanta el armario (del fondo) que hay frente a la puerta para dar con la llave S. Regresa ahora a C y nada hasta abajo del todo.

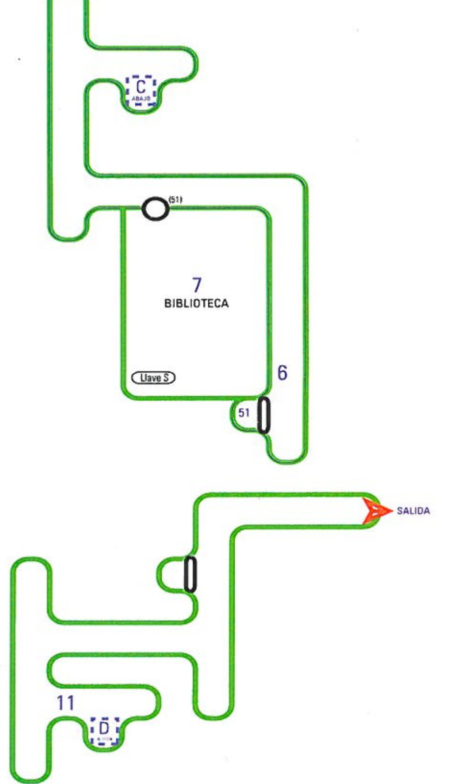


8. Usa el punto de control y ve a la derecha para encontrar un depósito de aire y un botiquín pequeños (al loro con los peces-león de esta sección).
9. Tira a la izquierda en la siguiente bifurcación, y luego a la derecha, para encontrar una puerta. Crúzala para agenciarte la llave T.
10. Sal y gira a la izquierda de vuelta a la bifurcación; ve luego a la izquierda y, en la siguiente intersección, a la derecha. Llegarás al hueco de ascensor de D. Sube por él para llegar al fondo del ascensor, ¡que empieza a caer! Corre hacia abajo y sal para esquivarlo. Luego sube por el hueco ya vacío.
11. Sigue el corredor principal (y al delfín) para alcanzar la salida.










▲ La llave T está en la habitación pequeña del nivel inferior.


▲ Levanta este cofre que hay en la biblioteca para encontrar la llave S.


▲ Métete en el hueco del ascensor y luego ¡apártate cuando caiga un ascensor!





Tras realizar el objetivo principal de la misión, puedes volver a sumergirte para reunir más objetos del naufragio (los cuales se redistribuyen al azar). También puedes regresar luego a un sitio en busca de tesoros extra para ganar dinero y adquirir el mejor equipo posible.



▲ **Después de pegarte un hartón de nadar podrás echarle la zarpa a la esquiva llave E.**

MISIÓN 7
PRIMERA CLASE DEL MATILDA

Objetivo: Encontrar la llave E
Equipo: Bombona grande (o depósitos de aire)

1. Cruza la puerta de la izquierda y toma el segundo giro a la derecha. Cruza la puerta y sube las escaleras hacia A.
2. Tira por la izquierda en el cruce y luego otra vez por la izquierda para hallar el interruptor 1. Acciónalo y cruza de inmediato la puerta corrediza que se abre, evitando a los peces-león.
3. Cruza la puerta de la izquierda y cárgate el pez-tigre para poder subir por el agujero B.





4. Sal de la sala y sigue el corredor para hallar el punto de control. A la derecha está el ascensor C, pero hay una caja atascada en las puertas. Dispara a los conductos que sujetan la otra caja pequeña para que caiga. Ahora separa a empujones la caja grande. Luego empuja la otra caja pequeña al interior del ascensor. Entra para hacer que baje.



5. Aléjate a toda leche del cangrejo gigante para meterte en el corredor de la derecha, evitando al pez espada. Ve a la izquierda y cruza la puerta para conseguir la llave del salón.
6. Vuelve más allá del pez espada y recorre el pasillo largo que tiene la puerta corrediza al fondo. Ve a la izquierda y al interior de la sala para darle al interruptor 3. Luego sal enseguida y pasa por la puerta corrediza antes de que se cierre.
7. Cruza la puerta que da a la laguna del tiburón. Elude al tiburón mientras pillas el botiquín grande y dirígete a la siguiente puerta. Sigue el corredor y sube nadando por el agujero D.
8. Cruza la puerta y sigue el pasillo principal para encontrar la llave E. Luego sube por el pozo del ascensor de C para regresar adonde las cajas.
9. Vuelve sobre tus pasos, pasadas las medusas, hasta llegar a la sala B y, tras espantar a los peces-tigre, baja por el agujero.
10. Acciona el segundo interruptor y corre más allá de los peces-león pasando por la puerta corrediza.
11. Lo siguiente es opcional... Cruza la puerta del salón y aléjate como un rayo de las rocas que caen y de los peces-león. Sube por el agujero E para hallar un pequeño depósito de aire.
12. Abandona el salón y ve hasta A y escaleras abajo. Luego ve a la izquierda, a la derecha (cruzando la puerta) y a la izquierda para llegar a la salida más cercana.

MISIÓN 8
ÁREA ESPECIAL DEL MATILDA

Objetivo: Recuperar la corona
Equipo: Botiquines grandes, bicheros

1. Sigue el túnel. Baja por el agujero A y continúa hasta el primer aposento.
2. Sigue el próximo túnel y pasa corriendo la horda de medusas.
3. Espera a que pase el cangrejo y corre detrás de él. Toma el segundo giro a la izquierda y precipítate al pasadizo antes de que pille un cangrejo.
4. Recorre el pasillo. Todo el techo empieza a ceder, pero no te molestes en correr: la corriente te impulsa hacia la laguna del tiburón.
5. No tienes por qué matar al maldito escualo, pero morirá tras un montón de impactos directos. Utiliza las llaves MAESTRAS en los seis cerrojos que hay alrededor de las paredes para abrir la entrada.
6. Cruza la puerta para dar con la corona. Tómala y sal por la siguiente puerta para completar el juego.

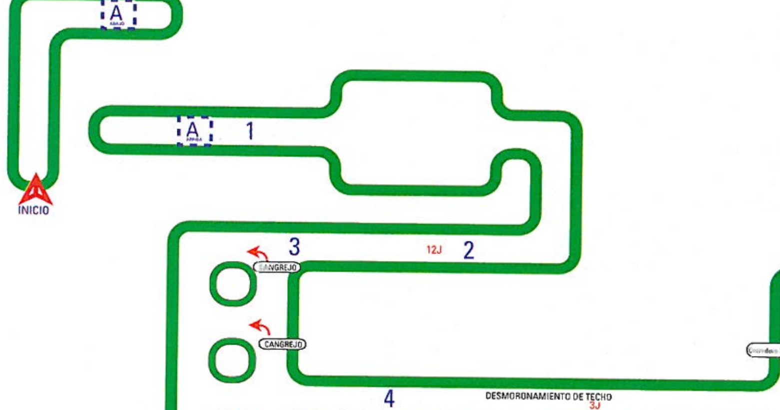


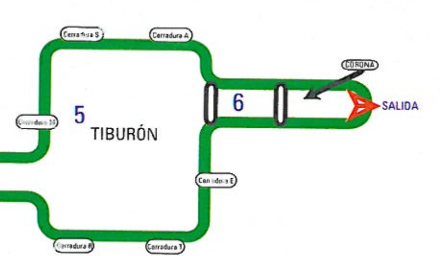
▲ Todo para esto: la preciosa corona real. Lástima que dure tan poco en tus manos.





▲ ¡Alto ahí! No hay ninguna necesidad de matar a este tiburón. Limítate a esquivarlo mientras metes las seis llaves en las cerraduras para abrir la salida.







Si cuando intentas abrir una puerta te dicen que está rota, es que es sólo parte del decorado: no hay manera de abrirla.



Estáte ojo avizor a los botiquines. A fin de evitar malgastarlos, espera a tener una energía inferior al 50% para usar un botiquín pequeño, o bien una energía muy baja para hacer uso del grande.

GAME OVER

Después de todos los comentarios de indiferencia de Roberto y Olivia cada vez que estabas en apuros bajo el agua, ese viejo zoquete aún tiene la desfachatez de quitarte la corona. Y además no deja de hacer de carabina mientras te alejas con Olivia hacia la puesta de sol. Menudo plasta.



▲ Después de recoger la corona, sal por la siguiente puerta para ver la secuencia de vídeo del final.



▲ El buceador abre otra puerta para emerger a la superficie.



▲ La corona real se ha conservado muy bien teniendo en cuenta el tiempo que ha pasado bajo el agua.



▲ ¡Pero qué morro! ¡Tú has hecho todo el trabajo duro para que ahora llegue el viejo y se quede la corona!



▲ Al fin solos con Olivia. Y la muy estrecha ni siquiera te da un beso en la mejilla.



▲ Navegando en plena puesta de sol. Reza para que el barco no vuelva a naufragar.

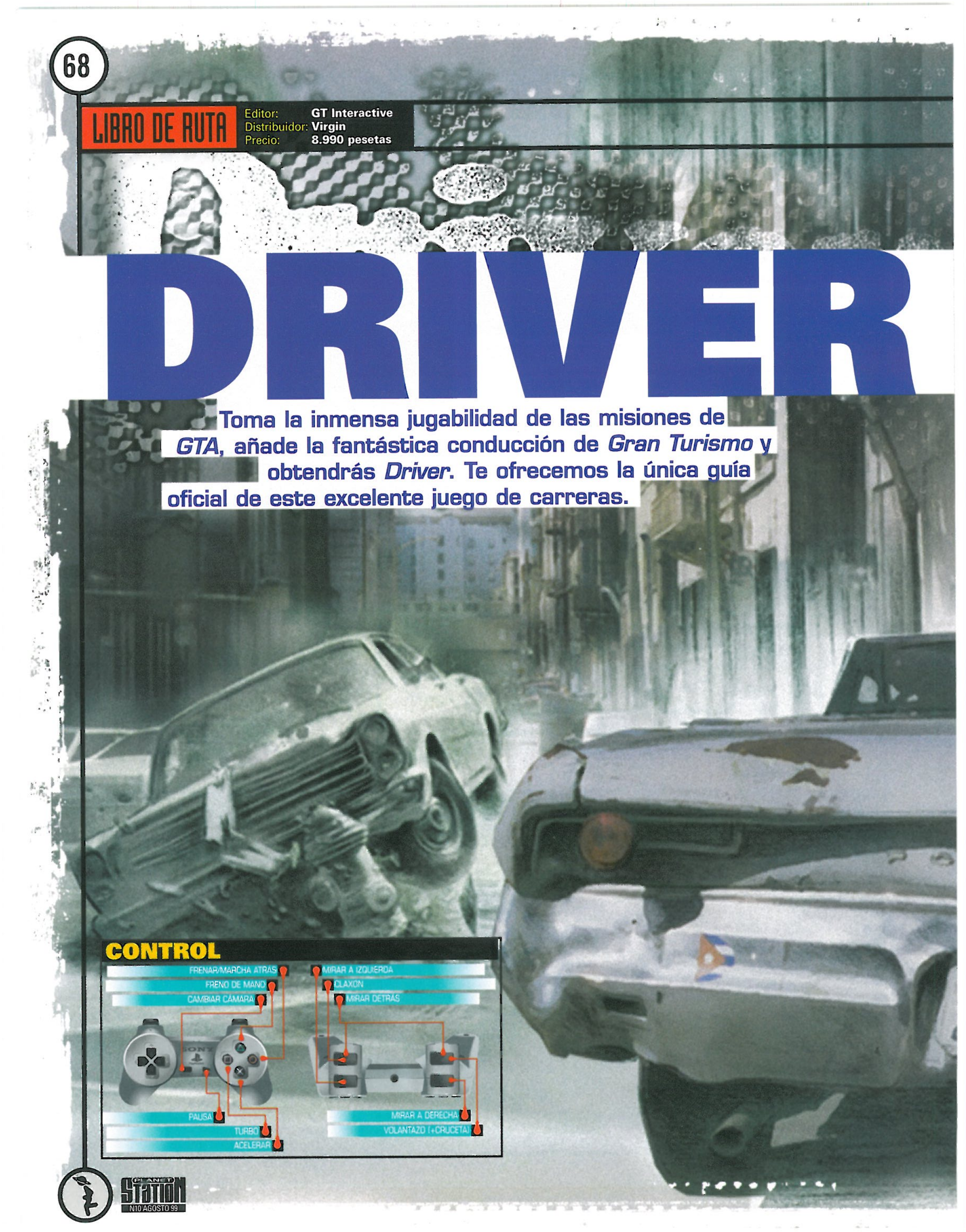


LIBRO DE RUTA

Editor: **GT Interactive**
Distribuidor: **Virgin**
Precio: **8.990 pesetas**

DRIVER

Toma la inmensa jugabilidad de las misiones de *GTA*, añade la fantástica conducción de *Gran Turismo* y obtendrás *Driver*. Te ofrecemos la única guía oficial de este excelente juego de carreras.



ENTRENAMIENTO

PARA CONVERTIRTE EN UN CONDUCTOR HUIDIZO DEBES CONOCER LOS FUNDAMENTOS DEL MANEJO DE TU COCHE (ES POSIBLE QUE LA PASMA TE PISE LOS TALONES, ¿SABES?). EXISTEN DOS MARCOS DE ENTRENAMIENTO MUY DISTINTOS QUE PONDRÁN A TU DESTREZA EN EL CONTROL DEL COCHE Y TE AYUDARÁN A MEJORARLA.

APARCAMIENTO

De entrada, debes completar todas las pruebas del aparcamiento en el tiempo estipulado para pasar a la clandestinidad y empezar las misiones.

QUEMAR RUEDA
Debes hacer uso del turbo (botón I) durante uno o dos segundos.

FRENO DE MANO
Tienes que efectuar un giro con el freno de mano.

SLALOM
Culebrea por los pilares que hay a un lado del garaje. Avanza hacia el último pilar, da la vuelta y serpentea de vuelta a tu posición inicial.

180º
Tu coche debe realizar un giro de 180º (de resultas de un giro con el freno de mano).

360º
Tu coche tiene que efectuar un giro de 360º.

180º MARCHA ATRÁS
Tu coche debe ejecutar un giro de 180º yendo marcha atrás.

VELOCIDAD
Tan sólo has de alcanzar la velocidad punta.

FRENOS
Mientras vas a toda prisa debes frenar para detenerte casi en seco.

VUELTA
Debes completar una vuelta alrededor de la parte externa de los pilares del garaje.

01


05




02

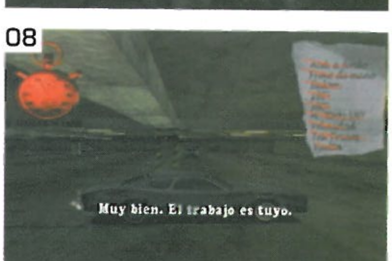
06



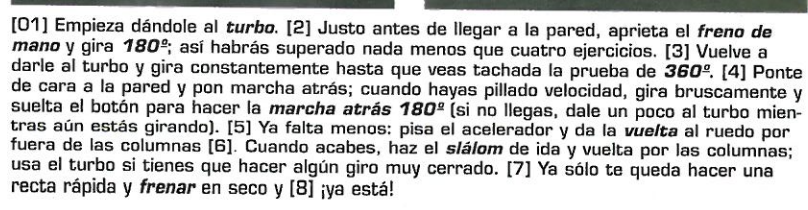

03


07


04

08






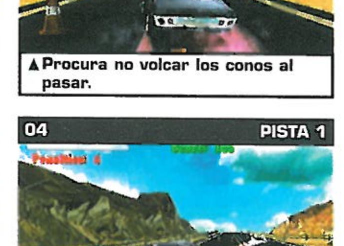
[01] Empieza dándole al ***turbo***. [2] Justo antes de llegar a la pared, aprieta el ***freno de mano*** y gira ***180º***; así habrás superado nada menos que cuatro ejercicios. [3] Vuelve a darle al turbo y gira constantemente hasta que veas tachada la prueba de ***360º***. [4] Ponte de cara a la pared y pon marcha atrás; cuando hayas pillado velocidad, gira bruscamente y suelta el botón para hacer la ***marcha atrás 180º*** (si no llegas, dale un poco al turbo mientras aún estás girando). [5] Ya falta menos: pisa el acelerador y da la ***vuelta*** al ruedo por fuera de las columnas [6]. Cuando acabes, haz el ***slálom*** de ida y vuelta por las columnas; usa el turbo si tienes que hacer algún giro muy cerrado. [7] Ya sólo te queda hacer una recta rápida y ***frenar*** en seco y [8] ¡ya está!

DESIERTO

Hay tres escenarios de entrenamiento distintos en este paraje desértico, a cuál más largo y difícil. Sigue estos consejos de conducción para conseguir las mayores puntuaciones .

01 PISTA 1


▲Tal como reza el texto en pantalla, no te desvíes del camino.

02 PISTA 1

▲Procura no volcar los conos al pasar.

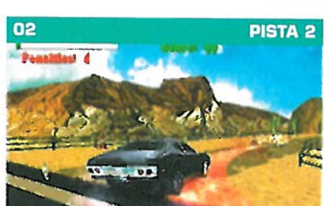
03 PISTA 1

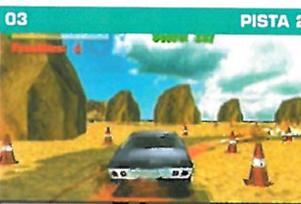
▲ La ruta entre objetos suele ser estrecha.

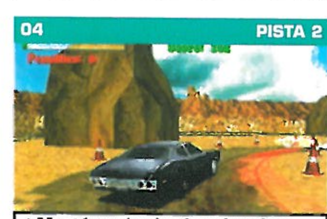
04 PISTA 1
▲Manténte en el camino rojo para obtener el máximo de puntos.

01 PISTA 2

▲Tira a la derecha y echa el freno de mano hacia la izquierda para girar.

02 PISTA 2

▲Como en el giro anterior, entra en él echando el freno de mano.

03 PISTA 2

▲Aquí tienes que aminorar para no derrapar.

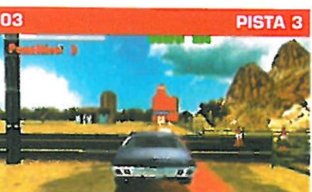
04 PISTA 2

▲Mantén pulsado el acelerador para deslizarte suavemente.

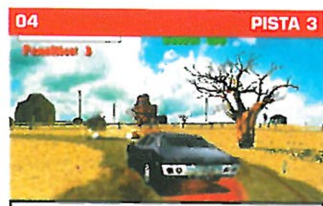
01 PISTA 3

▲Es aconsejable un toque rápido al freno de mano.

02 PISTA 3

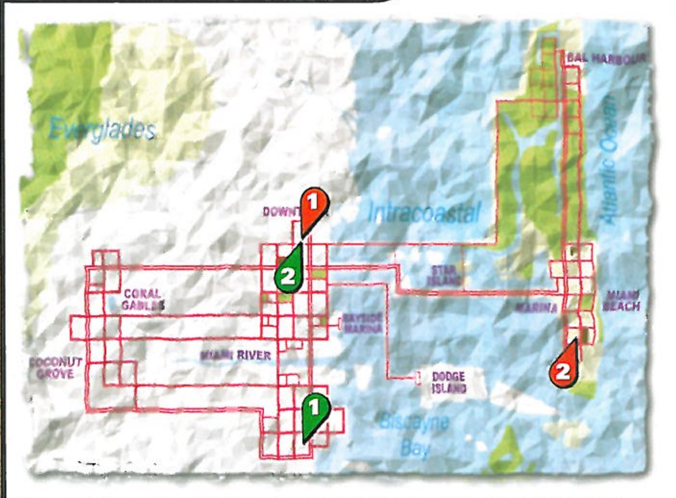
▲Deslízate hacia el interior de la curva para mantener el impulso.

03 PISTA 3

▲Acelera al máximo por la carretera.

04 PISTA 3

▲Dos círculos completos antes de resbalar y parar.



1 EL TRABAJITO DEL BANCO



Una misión bien facilona para iniciar tu vida de malhechor. Esta tarea viene en dos partes: una cronometrada y otra no. Debes recorrer Miami para recoger a tres tipos que acaban de asaltar un banco y conducirlos a su guarida.

Ve al banco — 80 segundos



▲Sal corriendo del callejón hacia la calle..



▲Mantente a una buena distancia de todos los coches.



▲Aguarda a que el contador llegue a los cinco



▲Recoge a los matones de fuera del banco.

Ve al depósito



▲Ya con los atracadores en el coche, sal zumbando.

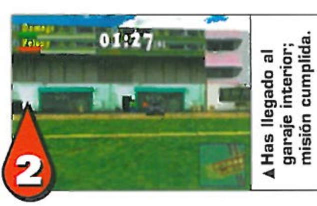


▲Usa el freno de mano y derrapa en la curva.



▲Recorta por la hierba para dejar atrás a los polis.



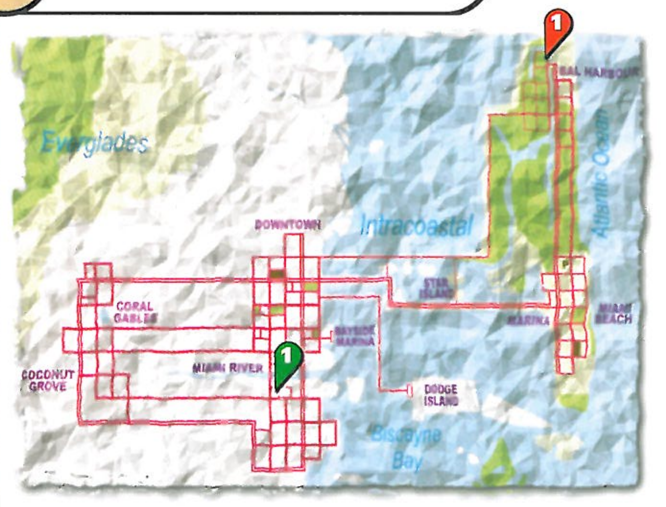


▲Has llegado al garaje interior; misión cumplida.

Ruta dividida: el primer mensaje del contestador conduce a la misión 2A ("Esconde las pruebas); el segundo mensaje lleva a 2B (El "paseo" de Ticco).



2A ESCONDE LAS PRUEBAS



Una misión un tanto más difícil, debido a la constante intervención de los polis. Puedes escapar a su vigilancia aminorando de vez en cuando y evitando cometer ningún delito: los pitufos no te darán la lata si no cometes ninguna infracción cerca de ellos.

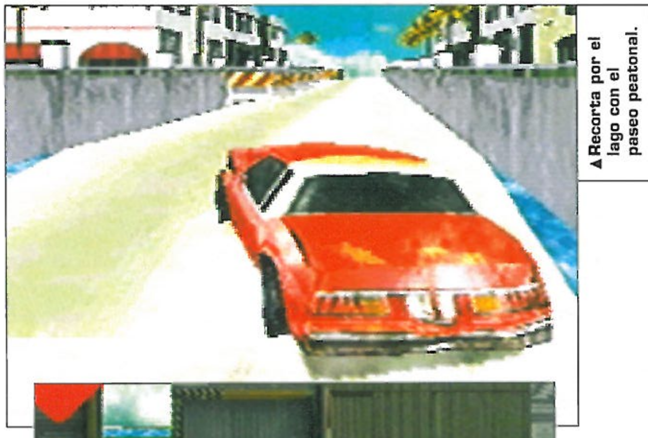
¡Al desguace con él!



▲Sal a todo trapo y métete en la carretera.



▲Golpea el coche de en medio para sufrir menos.



▲Recorta por el lago con el paseo peatonal.

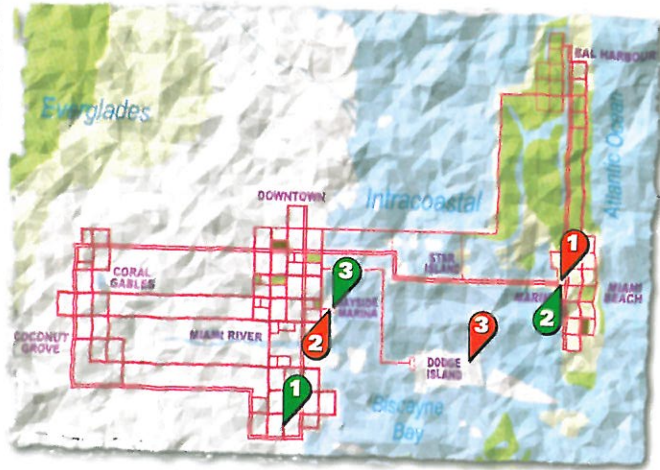


▲HSube por la avenida para completar la misión.

Ruta: 3A (El maletín por una llave)



3A EL MALETÍN POR UNA LLAVE



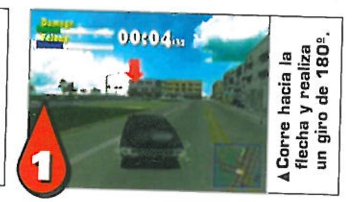
Si bien es una misión que lleva tiempo completar –con tres carreras contrarreloj–, tienes tiempo de sobra para concluir cada parte sin demasiada interferencia policial. Si llevas a la pasma detrás, ve desviándote por entre el tráfico que viene en sentido contrario y cuélate entre los árboles, las farolas y tal.

Ve a su encuentro — 120 segundos


▲Sal del callejón a la calle.

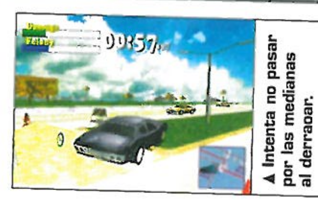

▲Procúrate espacio cuando gires con el freno de mano.

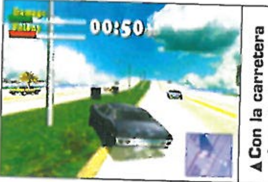

▲Ábrete paso para librarte de la bofia.


▲Corre hacia la flecha y realiza un giro de 180º.

Haz el cambio — 95 segundos


▲Sal del césped marcando rueda y hacia la carretera.


▲Intenta no pasar por las medianas al derraoar.


▲Con la carretera despejada, mejor cambia de lado.


▲Ve a la flecha roja para terminar la sección.

Ruta: Ve a 4 (Tanner se encuentra con Rufus).



Persigue el barco — 135 segundos


▲Sal del puerto hacia la carretera.


▲¡Pasma! Derrapa y ten cuidadito con el coche lila.


▲Ve al paso del barco que persigues.


▲Llegas justo cuando el barco atraca.

JUEGOS DE CONDUCCIÓN

Además del amplio número de misiones, las pruebas de entrenamiento y la opción de 'Dar un paseo', hay seis divertidos juegos de conducción.

PERSECUCIÓN

Embiste al coche que intenta escapar hasta que muestre unos desperfectos totales en la esquina superior derecha de la pantalla. Para detenerlo debería bastar con un par de golpes bien dados. Intenta hacerlo chocar contra otros coches, árboles o farolas, ya que así aumentas los daños causados.



FUGA

El objetivo es escapar del coche patrulla que te persigue y salir de una pieza. Zigzaguea entre las farolas para sacudirte a la bofia. Por suerte, sólo tienes un poli en la cola, así que llevas las de ganar.

PUNTO DE CONTROL EN LA OTRA PUNTA

Una carrera contrarreloj, así de simple. Sigue el indicador del mapa (abajo a la derecha) para saber dónde está cada punto de control y ve hacia él. El reloj se detiene cuando llegas al último.





PIONERO

Con sólo 20 segundos de reloj, debes seguir las banderas hasta el destino. Por suerte, recibes un segundo por cada bandera (triángulo invertido) que recoges. Esto sí que es una carrera contrarreloj.

SUPERVIVENCIA

Tú y media docena de coches patrulla tras de ti zumbando por la ciudad. Estos polis no son del montón, ya que tienen el doble de velocidad que tu coche y una agresividad bestial. Además, cuanto más rato sobrevivas, más bofias maníacos se unirán a la cacería.

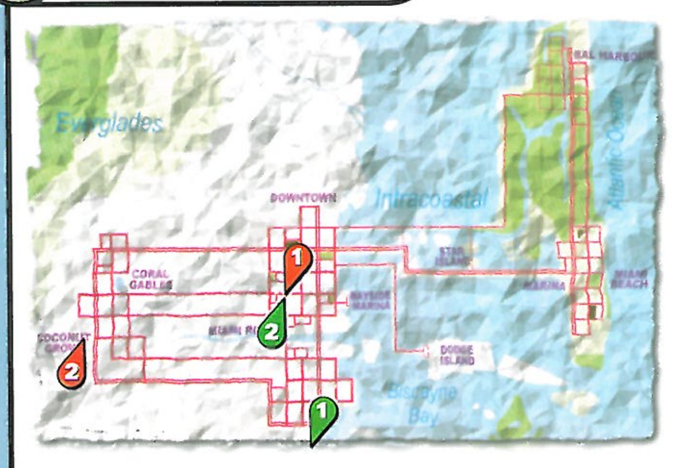


PISTA POLVORIENTA

Práctica o contrarreloj. Cuatro pistas basadas en la misma zona de desierto en la que te entrenaste. Corre por ahí e intenta establecer nuevos récords.



2B EL "PASEO" DE TICCO



Debes recoger al criminal Ticco, pero quizá antes te convenga deshacerte de un poli. Usa el método habitual de sortear coches para despegártelo de la cola. Cuando tengas a Ticco, llévalo al destino solicitado. Puede que no haya muchos polis por ahí, pero manténte alerta.

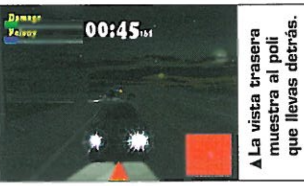
Recoge a Ticco — 75 segundos



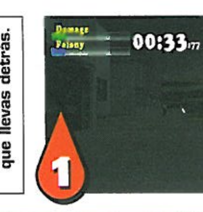
▲Sal de entre los dos coches marcha atrás.



▲Y¡Yepayao!, saltos en plan Equipo A.



▲La vista trasera muestra al poli que llevas detrás.



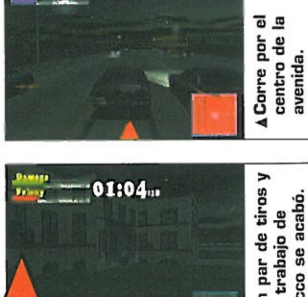
▲Tras detenerte, Ticco sube al coche.

Llévalo donde quiere



▲Arranca poniendo los neumáticos al rojo vivo.

▲Corre por el centro de la avenida.

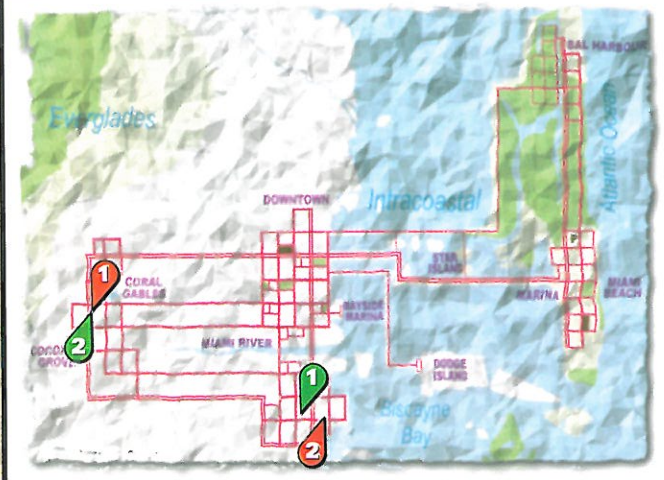


▲¿Que vas por el lado contrario? ¿Y qué?

▲Un par de tiros y el trabajo de Ticco se acabó.

Ruta: 3B (El barrido)

3B EL BARRIDO



Una cosa es robar un banco y conducir el coche de la fuga, pero ¿llevar a un asesino a casa de su víctima? Eso sí que es ruin. Por suerte, en esta misión sólo tienes que montar en un coche y salir pitando.

Recoge el coche — 120 segundos



▲Sal chirriando del callejón hacia la carretera.


▲Ten mucho cuidado con los otros coches.



▲Los choques laterales duelen menos.



▲Aparca el coche en el césped, y sanseacabó.

¡Sal de ahí!



▲En cuanto se abra el garaje, sal acelerando.



▲Yendo por el carril interior sueles perder a los polis.



▲¡Ay!, ese empa-redado de coche tiene que doler.



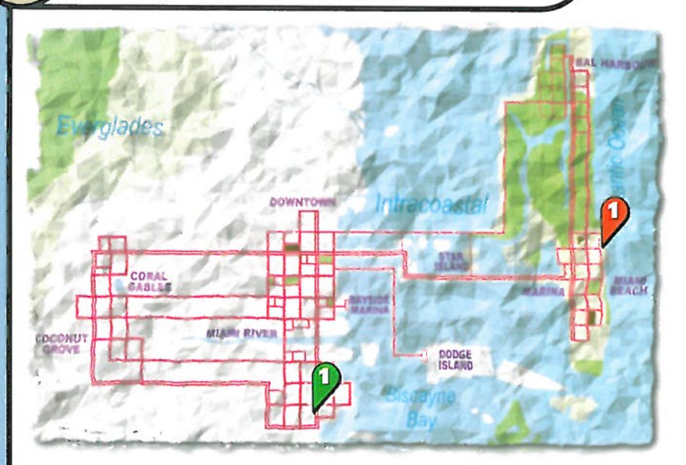
▲Entra en el par-king para acabar la misión.

Ruta: 4 (Tanner se encuentra con Rufus)



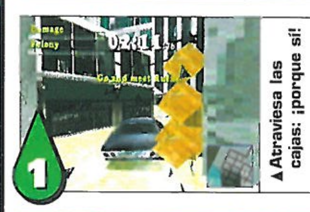


TANNER SE ENCUENTRA CON RUFUS



La vida en la calle se complica mientras corres a conocer a Rufus en Miami. Los polis son mucho más agresivos y parece que muy superiores en número. Si algo te tiene que haber enseñado el entrenamiento, es a hacer quiebros rápidos para esquivar a los policías kamikazes que vienen de cabeza a por ti.

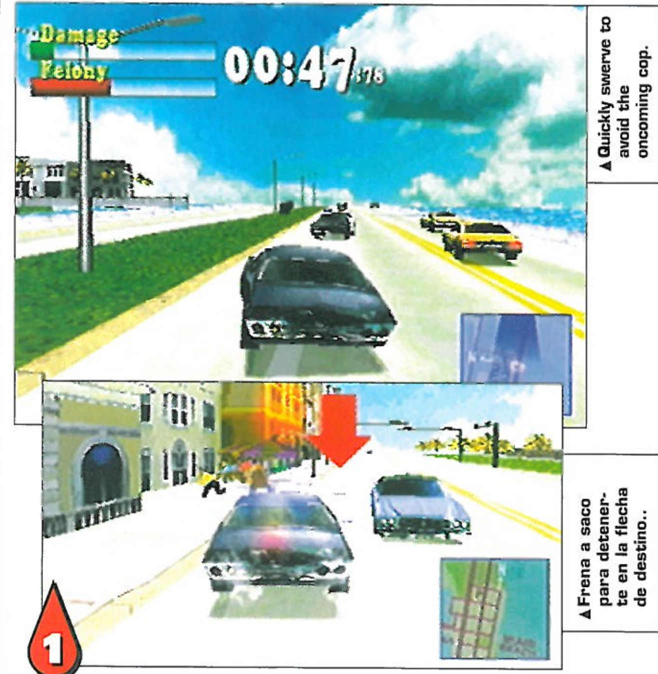
Reúnete con Rufus — *135 segundos*



▲Atraviesa las cajas: ¡porque sí!



▲¡Duro con esa señal, hombre!



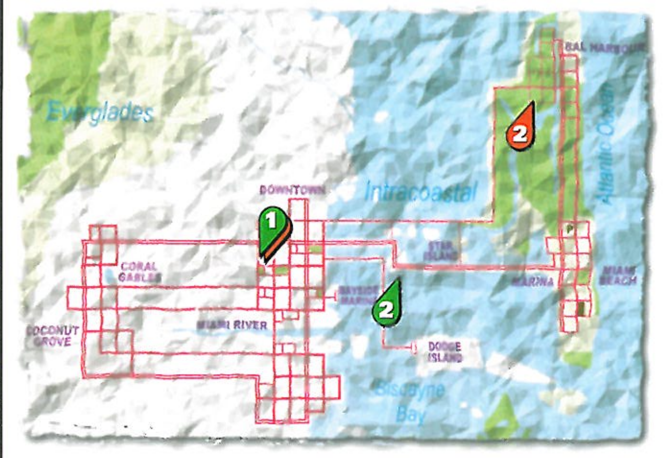
▲Quickly swerve to avoid the oncoming cop.

▲Frena a saco para detenerte en la flecha de destino..



Route: 5 (Acaba con Jean-Paul)

ACABA CON JEAN-PAUL



Esta vez son los polis quienes huyen de ti. La bofia ha arrestado a Jean-Paul, y es tu deber liberarlo. Abalánzate contra el coche patrulla blindado para hacer que pare. Una vez que tengas a Jean-Paul en el asiento trasero, tú serás la presa y los polis los cazadores.

Machaca el coche blindado — *90 segundos*



▲Persigue al coche patrulla en el que tienen a Jean-Paul.





▲Manténte cerca y no lo pierdas de vista.



▲Impide que gire para provocar daños.



▲Jean-Paul sale del coche patrulla.

Saca a Jean-Paul de ahí — *115 segundos*



▲Viene más pasma, así que ¡en marcha!



▲Ve al puente para cortar por el lago.



▲Quédate detrás de los coches para protegerte.



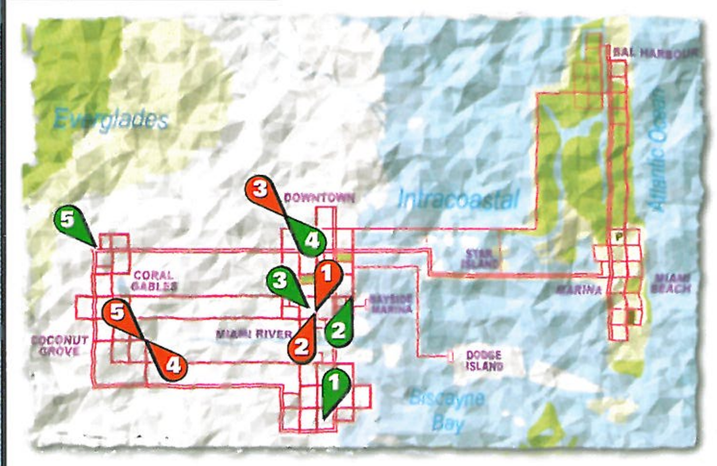
▲Entra despacio en el garaje y aparca.

Ruta dividida: el primer mensaje lleva a 6A (Ajuste de cuentas); el segundo mensaje conduce a 6B (¡Vaya superpaseo!)





6A AJUSTE DE CUENTAS



La venganza es dulce, sobre todo cuando tienes que entrar con el coche en cinco restaurantes mientras esquivas a la poli. Tu coche soporta una buena cantidad de daños, pero tampoco te pases. Ve al centro de cada restaurante para completar esa fase de la misión y corre al siguiente.

Ve al primer encuentro — 180 segundos


▲Vamos, esas cajas lo están pidiendo a gritos.




▲Penetra en el primer restaurante.

Destroza el restaurante número dos


▲Dos menos; quedan tres, no te pares.


▲Ignora esos bistecs. No has venido a jalar.

Arrasa el restaurante número tres


▲Dos menos; quedan tres, no te pares.


▲Ignora esos bistecs. No has venido a jalar.

Destruye el cuarto restaurante


▲Sal del cuarto restaurante a dos ruedas.

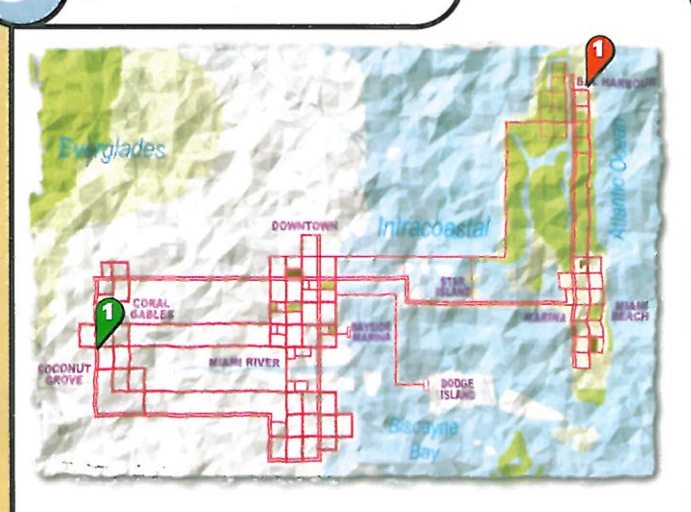

▲Abalánzate contra el penúltimo restaurante.

Desmantela el último restaurante


▲Sortea el tráfico mientras vas a por el último.


▲Para bajo la flecha para completar la misión.

6B ¡VAYA SUPERPASEO!

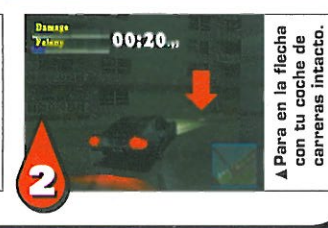


Esta misión es un viaje vertiginoso por Miami para entregar el megacarro que llevas. El coche es superveloz, pero muy frágil; el menor impacto con un árbol, una farola, un coche o una barrera es probable que le cause graves desperfectos.

Lleva este cachorrito a casa — 165 segundos



▲Arranca y ¡a toda leche! Eso sí: ni un rasguño, ¿eh?



▲Para en la flecha con tu coche de carreras intacto.

CONTINUARÁ

ASEGÚRATE DE HACERTE CON EL PRÓXIMO NÚMERO DE *PLANETSTATION* PARA CONSEGUIR LA EXCLUSIVA GUÍA OFICIAL PASO A PASO, CON TRUCOS Y LOS MAPAS COMPLETOS DEL FANTÁSTICO *DRIVER* DE GT INTERACTIVE.

PARTICIPA EN ESTE SORTEO DE INFOGRAMES Y STATION
Y CONSIGUE EL JUEGO PROTAGONIZADO
POR EL CONEJO DE LA SUERTE:

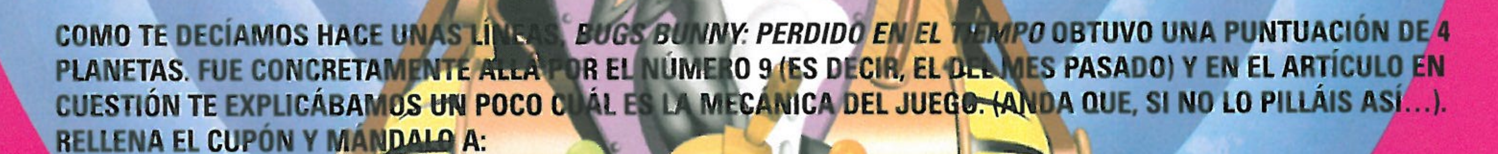
BUGS BUNNY: PERDIDO EN EL TIEMPO

¡TODO EL SABOR DE LOS DIBUJOS ANIMADOS EN LA PLAY! NADA MENOS QUE 4 PLANETAS CONSIGUIÓ ESTE TÍTULO DE INFOGRAMES QUE COMBINA LAS PLATAFORMAS 3D CON UN MONTÓN DE ELEMENTOS MÁS.

PARA GANAR UNO DE LOS 12 EJEMPLARES DE *BUGS BUNNY: PERDIDO EN EL TIEMPO*, SÓLO TIENES QUE MANDARNOS EL CUPÓN QUE APARECE EN ESTA MISMA PÁGINA CON LAS RESPUESTA CORRECTA A LA SIGUIENTE PREGUNTA:

¿QUÉ TIENE QUE RECOGER BUGS BUNNY PARA IR ACCEDIENDO A NUEVOS MUNDOS?

A. DESPERTADORES
B. BOMBAS
C. DENTÍFRICOS
D. ZANAHORIAS



COMO TE DECÍAMOS HACE UNAS LÍNEAS, *BUGS BUNNY: PERDIDO EN EL TIEMPO* OBTUVO UNA PUNTUACIÓN DE 4 PLANETAS. FUE CONCRETAMENTE ALLÁ POR EL NÚMERO 9 (ES DECIR, EL DEL MES PASADO) Y EN EL ARTÍCULO EN CUESTIÓN TE EXPLICÁBAMOS UN POCO CUÁL ES LA MECÁNICA DEL JUEGO. (ANDA QUE, SI NO LO PILLÁIS ASÍ...). RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A:

CONCURSO *BUGS BUNNY: PERDIDO EN EL TIEMPO*
PlanetStation - Editorial AURUM
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat

BASES DEL CONCURSO

- Aceptar las bases del concurso.
- No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
- Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
- El cupón debe ser original (no se aceptan fotocopias).
- Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.
- Después de recibir el premio, los ganadores dispondrán de cuatro semanas para solicitar cambios de talla directamente al fabricante en caso de que sea necesario

¿QUÉ TIENE QUE RECOGER BUGS BUNNY PARA IR ACCEDIENDO A NUEVOS MUNDOS?

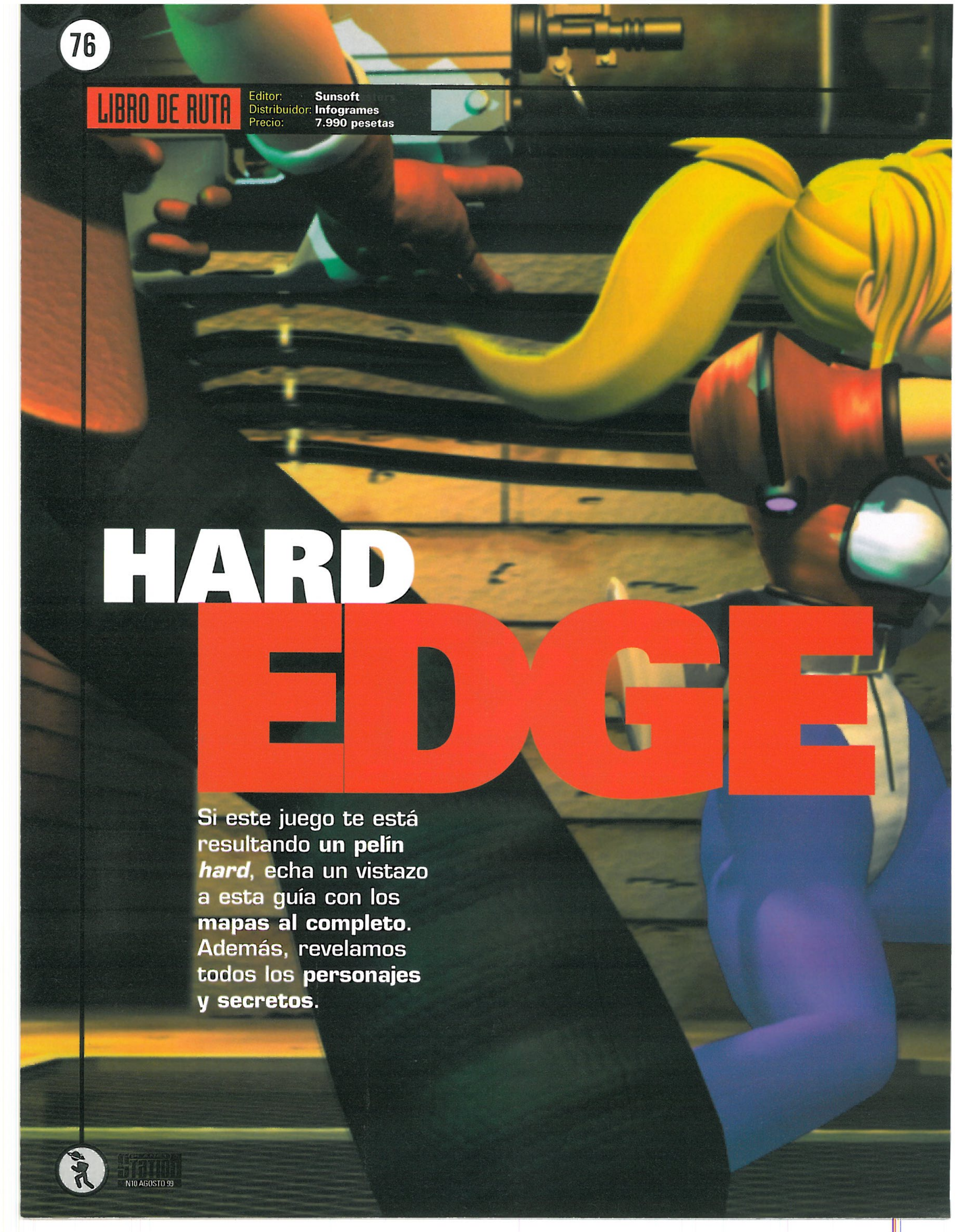
A> DESPERTADORES
B> BOMBAS
C> DENTÍFRICOS
D> ZANAHORIAS

Nombre ______________________

Dirección ______________________

Teléfono ______________________

El sorteo se celebrará el 31 de agosto en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario).Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 12 de PlanetStation.



LIBRO DE RUTA

Editor: **Sunsoft**
Distribuidor: **Infogrames**
Precio: **7.990 pesetas**

HARD EDGE

Si este juego te está resultando **un pelín *hard***, echa un vistazo a esta guía con los **mapas al completo**. Además, revelamos todos los **personajes y secretos**.

2 JUGADORES

TARJETA DE MEMORIA 1 BLOQUE

MANDO ANALÓGICO

DUAL SHOCK™







PERSONAJES

ALEX



Después de que el equipo especial fuera al Sur y el resto de su grupo se viera superado, Alex y otro agente se encuentran atrapados en la torre. Alex va armado con una pistola que dispara dos tipos de munición. Es el personaje más equilibrado.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Disparar arma	■
Disparo trasero	↓, ↑+■
Tiro al rodar	↓, ↓+■
Carrera hacia delante	↑, ↑
Rodar	↓, ↓
Fuego rápido	↓+■
Puñetazo triple	↑+■, ■, ■
Eliminar a oponente derribado	↑, ↓+■
Patada tornado	■+×

BURNS



Este tío es un detective que intenta resolver un caso de secuestro en el edificio. Cuando se entera de los planes del profesor, usa su enorme fuerza para ayudar a los agentes especiales. Al no contar con armas, Burns usa sus *peazo* manoplas para infligir dolor y mover objetos grandes.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Gancho	■
Gancho aplastante	↓+■
Uppercut de la grúa	↓, ↑+■
Embestida	↑, ■
Sacudida Spice Girl	↓, ↓
Golpe al suelo (a enemigo derribado)	↑, ↓+■
Puñetazos del dragón	■, ■, ■
Escala Richter	■+×

MICHELLE

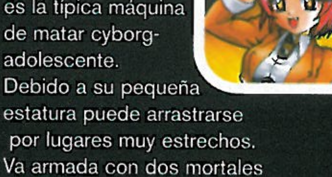


Michelle es la segunda agente especial que sobrevive al asalto inicial. Al igual que Alex, está atrapada en la torre. Michelle va armada con un cuchillo de filo amplio que usa con resultados letales en las distancias cortas. Esta mujer fue votada como lo más mortífero en tanga 1999.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Cuchillada	■
Corte por lo alto	↓+■
Bloqueo	×
Patada cortante	↓, ↑+■
Carrera	↑, ↑
Retirada rápida	↓, ↓
Puñalada cruzada	■, ↑+■
Doble cuchillada	■, ■, ↑+■
Caída con patada (contra enemigo derribado)	↑, ↓+■
Combo relámpago	■, ■, ■, ■
Patada centrífuga	×+■

RACHEL



Aparte de imitar como nadie a Benny Hill, Rachel es la típica máquina de matar cyborg-adolescente. Debido a su pequeña estatura puede arrastrarse por lugares muy estrechos. Va armada con dos mortales palos Tonfa.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Doble golpecito	■
Somanta de bastonazos	↑+■
Bloqueo	×
Chupeta	↓+■
Voltereta hacia atrás	↓, ↓
Torta en carrera	↑, ↑
Trasero (a enemigo derribado)	↑, ↓+■
Combo de bloqueo (durante un ataque enemigo)	↓, ↑+■
Tumbo del bastón brillante	■+×

¡MUÉVETE!

Cruceta: para mover al personaje

Select	Ir a la pantalla de personajes
Start	Ver mapa
■	Atacar
▲	Usar objeto
●	Escoger opción
×	Protección para Rachel y Michelle
L1	Cambiar tipo de balas (para Alex); o cambiar personaje en la pantalla de selección
L2	Mostrar u ocultar la barra de vida
R1	Cambiar personaje en la pantalla de selección
R2	Seleccionar objeto curativo

▶





Tanto Alex como Michelle y Rachel tienen la capacidad de esquivar hacia atrás. Usa este movimiento para franquear un grupo de minas. Acércate a ellas hasta que brillen y da un esguince hacia atrás antes de que exploten.



Rachel es más menuda que los otros personajes y puede ir a sitios para ellos inaccesibles. Ten esto en cuenta si te quedas atascado en un área estrecha.



Reserva tus extensores de salud para cuando estés a punto de quedarte sin energía. Úsalos y restablece luego toda tu barra de vida con un botiquín.



Cuando ataques a oponentes con la pistola de Alex, procura colocar algún mueble entre él y su contrincante. Alex podrá dispararle y el enemigo será incapaz de responder.

TRAJES SECRETOS

Tras completar el juego, recibirás trajes adicionales para todos los personajes. Carga la partida del juego completado desde tu tarjeta de memoria y comienza una nueva misión. Ve a la pantalla de selección de personajes. Selecciona la opción de armas y se mostrarán los nuevos ropajes de los personajes.
Cada personaje dispone de tres trajes y un arma secreta. Ésta se puede obtener la tercera vez que se completa el juego.
Cada personaje tiene una sola arma extra.



OBJETOS VITALES

MONEDAS

Necesitarás cinco monedas para poner en marcha la gramola del nivel 26. Éstas se hallan desperdigadas por el mapa.

Moneda 1
Está oculta en el cadáver del científico del nivel 26. El cuerpo se encuentra en la biblioteca de datos.

Moneda 2
Ve al bar del nivel 26. Registra al cliente muerto. La moneda está en su bolsillo.

Moneda 3
La tercera moneda está en el cuerpo del investigador, en el almacén del nivel 25.

Moneda 4
Ve a la entrada del dispensario del nivel 25. Registra a la chica que hay allí para dar con la cuarta moneda.

Moneda 5
Mientras te diriges a rescatar al profesor Howard al nivel 25, examina al científico muerto.

LLAVES MAESTRAS

Llave-tarjeta A
Consíguela en el bar del nivel 26. La tiene el barman, que se llama King. Usa la llave-tarjeta A para abrir las puertas de seguridad del nivel 25.

Llave-tarjeta B
La llave-tarjeta B está escondida en la sala de reuniones, en el nivel 26. Abrirá la puerta de seguridad B que hay en ese mismo nivel.

Dispositivo cortador de contacto 1
Está situado en el armario trastero del nivel 25.

Dispositivo cortador de contacto 2
Lo encontrarás en el armario trastero del nivel 26.

Dispositivo cortador de contacto 3
Está guardado en el incinerador del nivel 6 del sótano.

Llave del plató
La llave de las puertas del nivel 25 está en el despacho D del nivel 25. La hallarás oculta en la caja fuerte con cerradura de tiempo.

MISCELÁNEA

Como en la mayoría de aventuras en tercera persona, hay un montón de objetos que encontrar. Busca en todos los sitios. Asegúrate de no pasar por alto el más vulgar de los objetos: tal vez te haga falta más adelante.

TARJETA-PASE 052



La tarjeta está en el escritorio que hay en el dispensario del nivel 25. Úsala para obtener el password con el que abrir la caja fuerte

BOLA DE RULETA



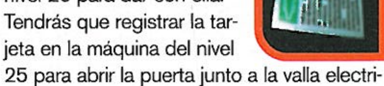
Consigue este instrumento de la fortuna gracias al profesor Howard, quien se encuentra en el dispensario del nivel 25. Usa la bola de ruleta en la mesa de la ruleta.

CABLE EXTENSIBLE



Este objeto se encuentra en el suelo junto al campo de plasma del nivel 26. Úsalo para conseguir el acceso al nivel 27.

TARJETA DEL CÓDIGO



Echa un vistazo por la biblioteca de datos del nivel 26 para dar con ella. Tendrás que registrar la tarjeta en la máquina del nivel 25 para abrir la puerta junto a la valla electrificada.

BATERÍA



Busca en el depósito del nivel 25 donde se esconde Rachel. Hazte con la batería del robot que hay allí. La necesitas para poner en marcha el ascensor.

MANUBRIO



Se halla en el suelo del depósito del nivel 27. Úsalo para mover el portillo del túnel de recogida de basuras que hay en la sala de Rachel y para mover el puente del sótano.

BOMBA DE BYFORD

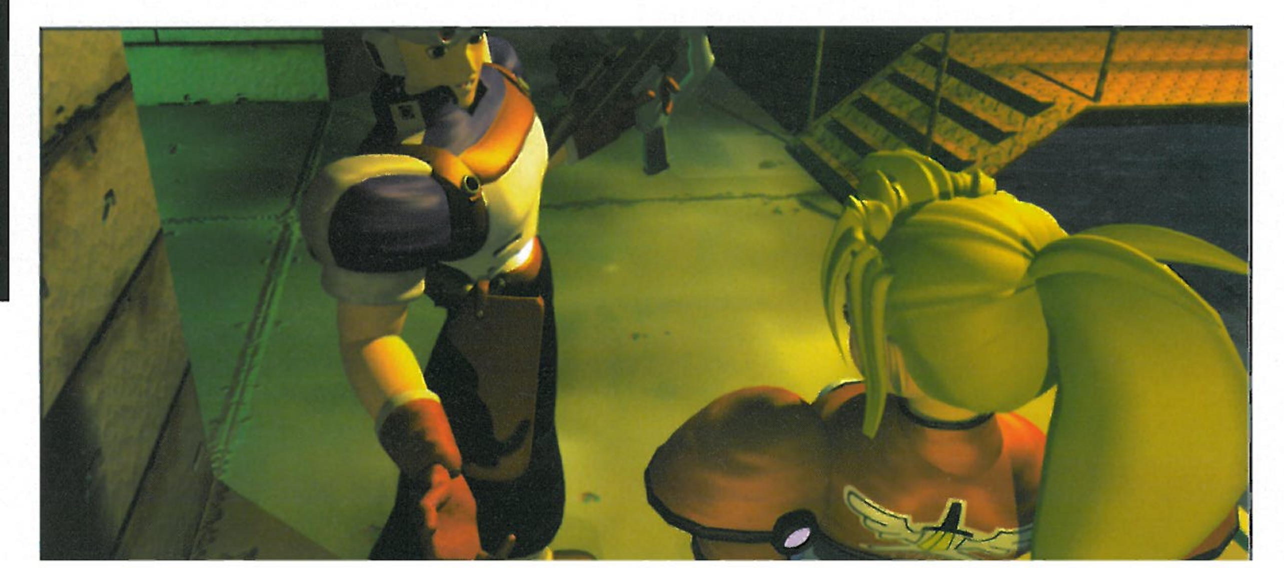


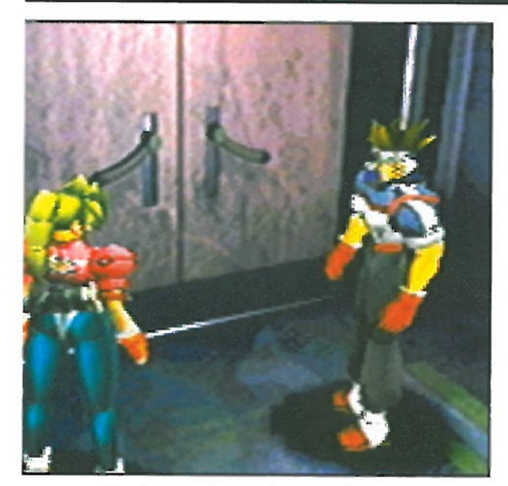
Burns cuenta con este objeto en el nivel 27. Úsalo para volar la puerta sellada.

DISCO DE CONEXIÓN



Tras depositar las cinco monedas en la gramola del nivel 26, el disco quedará al descubierto. Úsalo para controlar el satélite Garland.





Puedes mandar escaleras arriba tanto a Alex como a Michelle.

NIVEL 1
SUPERVIVIENTES

1) Después de esquivar la bomba del agua, Michelle queda inconsciente. Alex debe tomar el mando y explorar más allá de la antesala. Envíalo por el corredor al punto C. Entra en la antesala y encárgate de los dos robots de patrulla con la pistola. Examina el ascensor del punto C.

2) Regresa por la antesala a los terminales de ordenador del punto D. Hay un punto de grabación junto al monitor estropeado. Úsalo si quieres. Busca detrás del escritorio y encontrarás un extensor de salud (azul).

3) Vuelve por el corredor al punto A. Examina las escaleras de emergencia. No te preocupes por el ascensor del punto B: aún no puedes abrirlo. Sube las escaleras y Michelle volverá en sí. Haz que Alex suba por las escaleras y Michelle en el ascensor.







NIVEL 26
A HURTADILLAS

1) Ve a la máquina de grabación del punto A. Mira los armarios brillantes que hay cerca para obtener un par de tubos curativos. Guarda la partida si hace falta y tira luego hacia el punto B. Cruza la puerta y cárgate a los bichejos que deambulan por ahí.

2) Dirígete por el Norte al terminal. Elimina a los dos tipos de la sala. Abre las consignas de la pared para descubrir un extensor de salud. Ve al hueco del ascensor y dale un piño al tío que lo vigila. Vuelve por la puerta B.

3) Ve por la puerta al punto C. Liquida al mutante. Éste no para de agacharse, así que deberás emplear los puños si juegas como Alex. Acércate a la puerta y haz que brille la mina. Sal por pies antes de que estalle. Cruza la puerta C.

4) Ve hacia la sala de reuniones. Cruza la puerta D. Elimina a los dos terroristas con unos puñetazos rápidos. Engaña a la mina para quitarla del área. Examina las dos estatuas E y F. Dales la vuelta a las dos y en la mesa aparecerá la llave-tarjeta B. Pillatela.

5) Ahora encamínate al despacho por medio de las puertas D, C, G, H. Tras la puerta G hay un terrorista esperando para emboscarte. Más adelante en el corredor hay otro mutante. Despáchalo con unos tiritos rápidos.

6) Al entrar en el despacho, un tío con un cuchillo se abalanzará sobre ti. Cárgatelo a él y a sus secuaces. Despeja la sala de enemigos y examina la superficie de la mesa del punto I. Toma la píldora curativa. Ve al punto J y dale *pa'l* pelo al mutante. Examina los cajones.



CONSEJO

Guarda a menudo. Al contrario que en otros juegos de acción con puzzles, no hay penalizaciones por salvar la partida. La grabación no tiene efecto sobre el resultado de la misión.



CONSEJO

Escucha lo que dicen los personajes en las secuencias de vídeo. Si tienes la paciencia necesaria, puedes cazar indicaciones sobre la trama.



CONSEJO

Si andas bajo de munición o salud, vuelve al nivel 1 o al 26. Ambos están repletos de malos patéticos. Mata a unos cuantos y usa los objetos que dejan caer para ir acumulando suministros.



Usa el giro rápido para encarar con rapidez a los enemigos. Esto evitará que te acuchillen por la espalda en multitud de ocasiones.



No atravieses las salas con demasiada rapidez. Podrías pasar de largo alguna pista vital. Toda la información que encuentras te da una idea sobre qué hacer a continuación.

7) Pulsa el botón de dentro del cajón. Examina la urna que tiene al lado para obtener una píldora curativa. Usa la llave-tarjeta B para desactivar las puertas de seguridad. Vuelve al despacho y entra en la biblioteca de datos.

8) Registra el cadáver del suelo para descubrir una medalla. Sube por las escaleras y examina la caja fuerte. Para abrirla necesitarás el código de la caja fuerte que hay en el nivel 25: para ahorrarte el paseo, el código es 052. Marca este número y recoge la tarjeta del código secreto.

9) Cruza la puerta L. Dispara al droide flotante. Acércate a la puerta M. Abate al terrorista. Sortea las minas y derriba al segundo droide. Cruza la puerta que da al bar. Mata al terrorista y habla con King, el barman.

10) Examina el cadáver para conseguir otra moneda. Habla de nuevo con King y éste te dará la llave-tarjeta A. Examina la diana. Toma nota de los números: 294, 753, 618. Echa un vistazo a la gramola del rincón. Luego sal del bar y encamínate a la sala de administración.

11) Presiona en el teclado los números que encontraste en la diana. Asegúrate de que cada fila de números suma 15. Entra en la sala y usa la máquina del punto P. Conecta la corriente a los dos grupos de puertas. Vuelve a la puerta Q.

12) Pela al guarda del corredor. Ve despacito hacia la ventana. Allí hay una mina y un terrorista al acecho. Haz estallar la mina y usa los puños para practicarle una amputación de piñata al segundo terrorista. Luego cruza la puerta R.

▼ Burns es el más fuerte de todos los personajes. Úsalo para mover trastos.



13) Toma la llave de la consigna que hay en el tablón de anuncios. Examina la máquina redonda del centro de la sala. Activa la imagen holográfica. Examínala de nuevo y Alex mirará al techo. Memoriza el patrón que hay allí y ve a la puerta T.

14) Usa la llave-tarjeta para cruzar la puerta. Entra en el lavabo por medio de la puerta U. Registra los cajones junto a la pila para hallar algunas píldoras curativas. Mata al mutante de la ducha (punto V). Usa la llave para abrir los armarios.

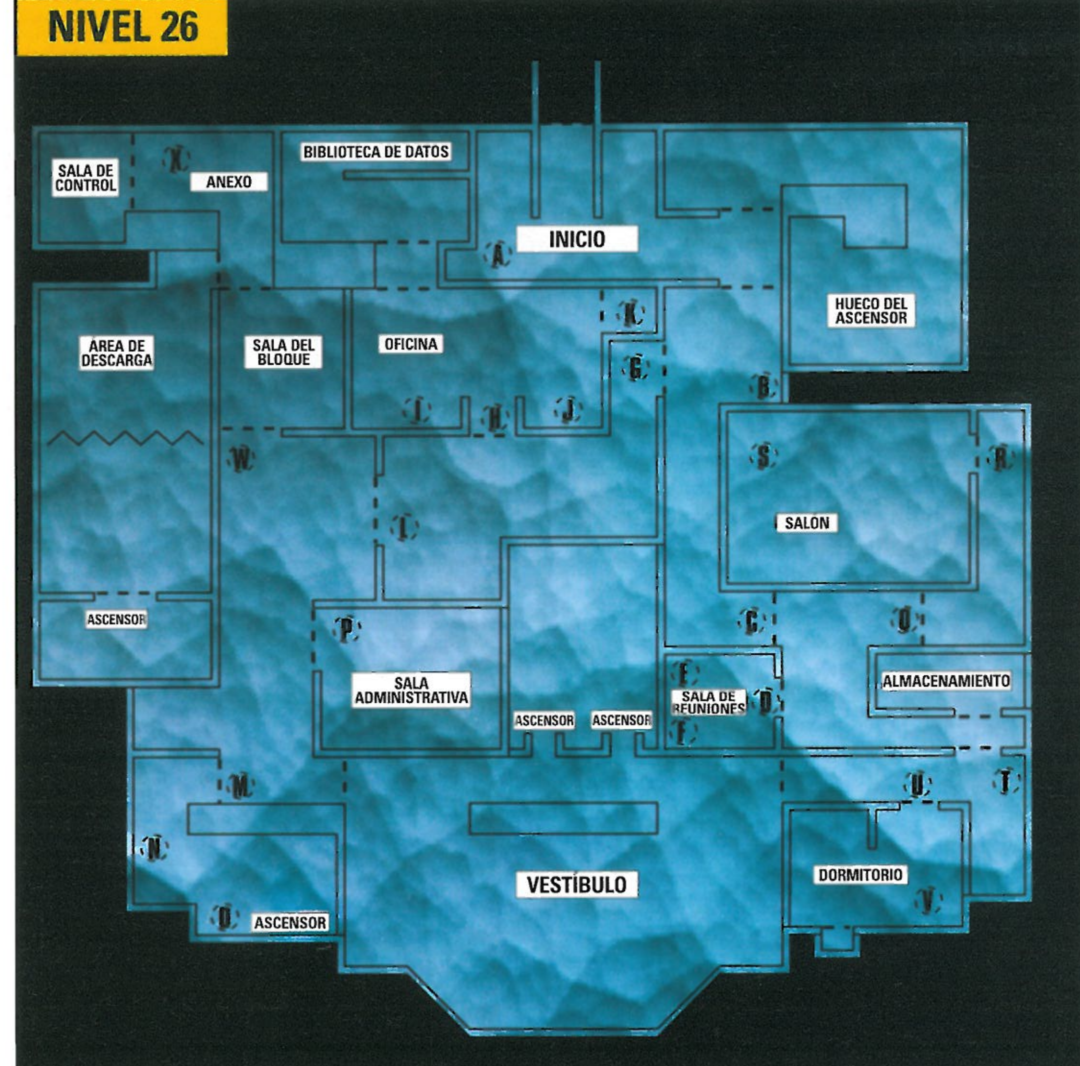
15) En un armario encontrarás un patrón de baldosa. Dispón las baldosas en el siguiente orden: Norte - rosa roja; Este - cisne blanco; Sur - océano azul; Oeste - luna amarilla. Al hacer esto correctamente se abrirá la puerta de la sala de las literas.

16) Vete a la sala de las literas. Examina los armarios para hallar un extensor de salud. Mira los camastros para dar con unas píldoras curativas y una pista sobre el secuestro. Hecho esto, ve hacia la puerta junto a las camas.

17) Cruza la puerta y baja en el ascensor al nivel 25. Suprime al mutante que aguarda allí. Usa la tarjeta del código secreto en la máquina para activarla. Vuelve al ascensor de fuera y regresa al nivel 26.

18) Atraviesa la antesala y cruza la puerta W para llegar a la sala del bloque. Rescata a Burns, habla con él y se unirá a tu grupo. Entra en el anexo al final del corredor del punto X.

19) Entra en la zona de descarga. Dispara a las bombas flotantes. Recoge el cable de acero del suelo y sal de la estancia. Dirígete a la antesala. No olvides guardar la partida antes de entrar en el área, que van a aparecer malos en cantidades industriales.





▲ Utiliza la pistola de Alex para deshacerte de las trampas de bombas de palo que hay en la galería.

JEFE
ESCORPIÓN MECANOIDE

ATAQUES/DAÑO: Garras/30, Aguijón/70

MEJOR PERSONAJE:



ENERGÍA: 600

FACTOR DE RESISTENCIA:



Al entrar en la antesala, Gasshu aparece en el balcón de encima y azuza a su escorpión de mascota contra ti. Selecciona a Alex y apártate del monstruo, que se acerca veloz. Endílgale unos cuantos cartuchos y gira luego a su alrededor. La bestia tiene la desagradable costumbre de abalanzarse hacia delante, así que manténte bien lejos de ella mientras corres. El aguijón de su cola se lleva 70 puntos de vida, pero sólo si te precipitas hacia él de frente. Ataca desde los costados para que no pueda darte. Si puedes, intenta atrapar al escorpión del decorado poniéndolo entre ti y el maligno insecto. Puedes cargártelo luego, cuando tengas tiempo.

NIVEL 27 (1ª VISITA)
¡LA BOMBA!

1) Cuando el escorpión muerda el polvo, acércate al ascensor principal del centro de la antesala. Está estropeado, así que los personajes deberán hallar otra vía para subir. Usa el cable de acero para llegar al balcón. Tirotea a los dos robots que bloquean las puertas.

2) Cruza cualquiera de las puertas A o B: ambas llevan al mismo lugar. Dirígete al punto C del mapa. Elimina a los mutantes que cortan el paso. Abre la puerta del ascensor. Sube al nivel 28.

3) Al salir del ascensor, advertirás un gran dispositivo termonuclear que cuenta atrás desde 38 minutos. Cuando te hayas secado la ropa interior, acércate enseguida a la bomba y examínala. Tras la secuencia de vídeo, selecciona a Michelle en el nivel 25.



NIVEL 25
LA TRAMA SE COMPLICA

1) Guarda la partida mediante el panel de control. Luego ve al despacho. Entra en la sala y examina la máquina del punto A. Cuando se ponga en marcha el reloj, corre a la caja fuerte del punto C. Recoge la llave del plató que hay dentro.

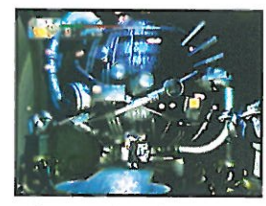
2) A la derecha de la caja fuerte hay un extensor de salud. También hay una píldora curativa escondida en el estante que hay al fondo a la derecha de la sala. Ve a la siguiente puerta del dispensario.

3) Examina el cuerpo del pasadizo para conseguir otra moneda. Cruza la puerta C. Abre el armario del punto D para obtener un par de píldoras curativas. En el escritorio del punto E está depositada la combinación de la caja fuerte. El armario de F guarda un extensor de salud en su interior.

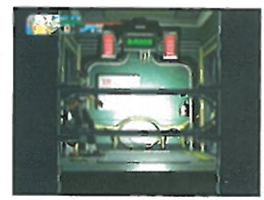
4) Sal del dispensario y encamínate al depósito. En la puerta que da a la sala hay un teclado numérico. Actívalo y pulsa los botones correspondientes en tu joypad cuando brillen los botones (si resplandece el botón superior, pulsa ▲; si lo hace el de la izquierda, pulsa ■ etc.).

5) Cuando hayas introducido la combinación correcta, la puerta se abrirá. Dentro está Rachel, quien se unirá a tu grupo.





▲ Los terroristas han colocado la bomba más gorda del mundo en el nivel 27.



▲ Los ascensores son un lugar perfecto para tomarse un respiro.



CONSEJO

Da los extensores de salud a los personajes que más uses. La mayor barra de energía que proporcionan aumentará la duración de tus luchadores.



CONSEJO

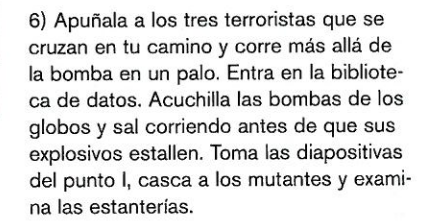
Burns posee una fuerza de oso. Úsala para mover objetos grandes y tumbar a enemigos en las distancias cortas.



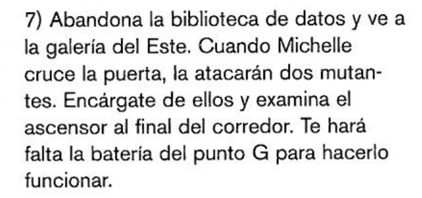



▲Examina el cuerpo del investigador para encontrar una moneda.

▲Utiliza las diapositivas con el proyector y descubrirás más datos sobre el proyecto Garland.

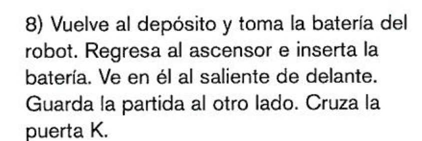


▲ Michelle es la mejor opción a la hora de los combates cuerpo a cuerpo.



CONSEJO

Si no puedes llegar más lejos con un solo personaje, cambia a otro miembro de tu grupo. Algunos de los puzzles van destinados a un personaje concreto.



Registra el estante a la derecha de la puerta para descubrir un botiquín. Luego tira hacia la biblioteca de datos.

6) Apuñala a los tres terroristas que se cruzan en tu camino y corre más allá de la bomba en un palo. Entra en la biblioteca de datos. Acuchilla las bombas de los globos y sal corriendo antes de que sus explosivos estallen. Toma las diapositivas del punto I, casca a los mutantes y examina las estanterías.

7) Abandona la biblioteca de datos y ve a la galería del Este. Cuando Michelle cruce la puerta, la atacarán dos mutantes. Encárgate de ellos y examina el ascensor al final del corredor. Te hará falta la batería del punto G para hacerlo funcionar.

8) Vuelve al depósito y toma la batería del robot. Regresa al ascensor e inserta la batería. Ve en él al saliente de delante. Guarda la partida al otro lado. Cruza la puerta K.

9) Hay otro teclado numérico en la puerta que da a la sala de reuniones. Usa el mismo método de antes para franquearla. Entra pues en la sala de reuniones y usa la máquina del punto L. Habla con Rachel para informarte sobre el cerebro cibernético.

10) Ve por el Sur a la antesala. Abre la puerta que lleva ahí. Cruza la antesala y ve a la galería del Este (no uses el ascensor). Toma la batería de donde la dejaste.

11) Ve al almacén y examina el cadáver del investigador para conseguir otra medalla. Registra los estantes del almacén y conseguirás algunas píldoras curativas que te vendrán muy bien. Cruza la puerta M. Coloca la batería en el robot, quien abrirá un camino hacia el despacho privado.

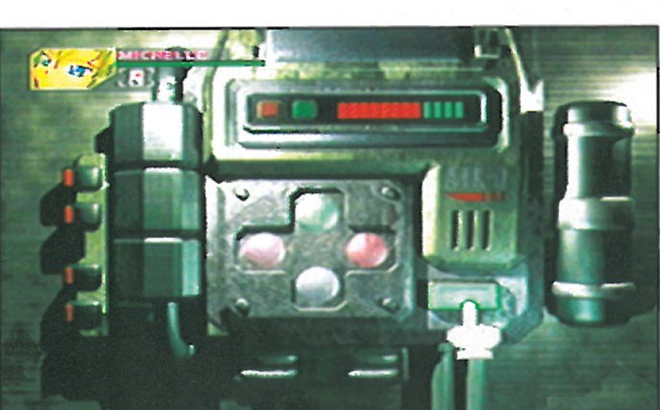
12) Dirígete al despacho privado. Cárgate a los tres acémilas que patrullan la sala. Entra en la sub sala y acércate a la silla grande junto al globo. Siéntate en ella para ser transportado a otra sección del nivel.

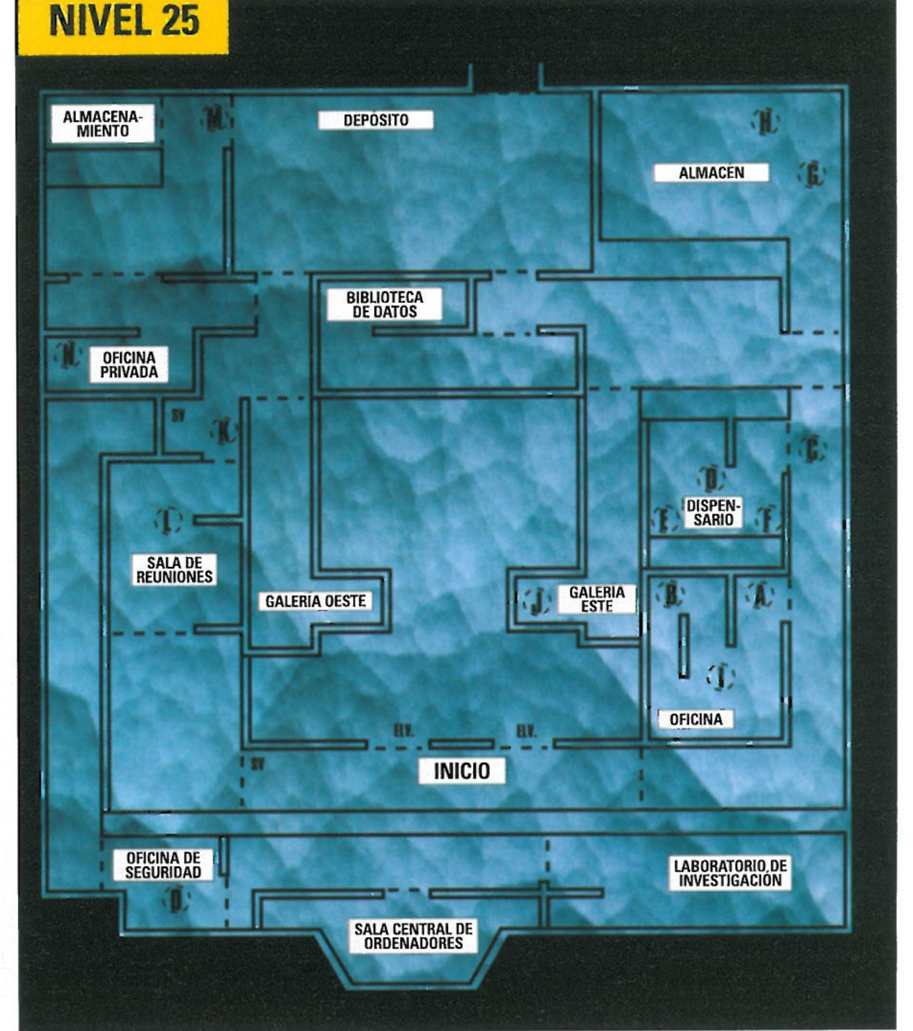
13) Registra las consignas. Toma el diario y la píldora curativa. Ve al despacho de seguridad. Por el camino habla con el investigador. Una vez en el despacho de seguridad, examina el panel del punto O. Luego ve a la sala informática central.

14) Tras quedar atrapado en la estancia, ataca a la pared de delante de Michelle. Destrúyela y avanza por el corredor. Vuelve a través del despacho de seguridad y habla otra vez con el investigador. Cuando muera, recoge la moneda de su cadáver.

15) Activa el mapa. Dirígete al punto naranja cerca de la galería del Oeste. Michelle llevará a los heridos al dispensario. Ve al ascensor de la antesala y ve en él al nivel 26. Ve al bar y examina la gramola. Pon las monedas dentro y selecciona la canción 2 (Error).

16) Toma el disco de sistema de la ranura. Vuelve al ascensor y ve al nivel 27. Cárgate a los guardas de los pasillos. Entra en el ascensor C. Ve con él adonde la bomba y volverás a enfrentarte a Gasshu.







JEFE

GASSHU





Vencer a Gasshu cuesta lo suyo. Sus ataques a largo alcance pueden dejar seco a tu personaje antes que se acerque lo bastante para ser efectivo. Como Alex no puede luchar, tendrás que seleccionar a Michelle para procurar ciertos daños con sus veloces combos.
Precipítate contra Gasshu dando dos toques hacia delante. Si se tambalea hacia atrás, usará su rayo óptico para tumbar a tu personaje. Esquiva a izquierda o derecha para mantenerte fuera de su arco de fuego. Si lo derribas, no intentes golpearlo hasta que se levante o efectuará un ataque de abajo a arriba. Sigue corriendo, tumbando a Gasshu y retirándote hasta que se levante para volver atacar. No dejes que Grasshu te agarre o te causará unos daños enormes.

NIVEL 27 (2ª VISITA)

RESCATE

1) Pasado el peligro de la bomba, es momento de regresar al nivel 27 y rescatar al profesor. Ve a la puerta A y lee la nota. Entra en el despacho de la secretaria. Ve al punto B y abre la caja de caudales para conseguir un extensor de salud.

2) Entra en el despacho de recepción. Examina los estantes junto a la TV para pillarte unos cuantos tubos curativos. Retorna al despacho de la secretaria y entra en la biblioteca de datos. Mata al mutante de la antecámara y haz explotar la mina para obtener una píldora curativa. Vuelve al despacho de la secretaria.

3) Mira en la sala de juegos y vuelve luego al despacho de la secretaria. Sube las escaleras y abre la puerta que da al despacho principal. Tras entregar el disco, los malos se mosquean un poco. ¡A soltar plomo se ha dicho!

NIVEL 27 (3ª VISITA)

LA VALLA

1) Tras escuchar las últimas palabras del profesor Howard, toma la bola de ruleta de su camilla. Ve hacia la alacena de almacenaje del nivel 25. Usa la llave-tarjeta A para abrir la sala. Recoge el dispositivo cortador de contacto de la caja fuerte de la pared. Toma la píldora curativa del estante.

2) Vuelve al ascensor y ve al nivel 27. Dirígete a la sala donde luchaste con la nena de la garra. Toma la píldora curativa del escritorio. Baja las escaleras y entra en la sala de juegos. Examina la mesa de ruleta.

3) Ve a la parte estrecha de la mesa, junto a la rueda de la ruleta. Usa la bola de ruleta. Cruza la puerta que se abre en el punto A. Avanza por las puertas hacia el punto C. Examina las contraventanas.

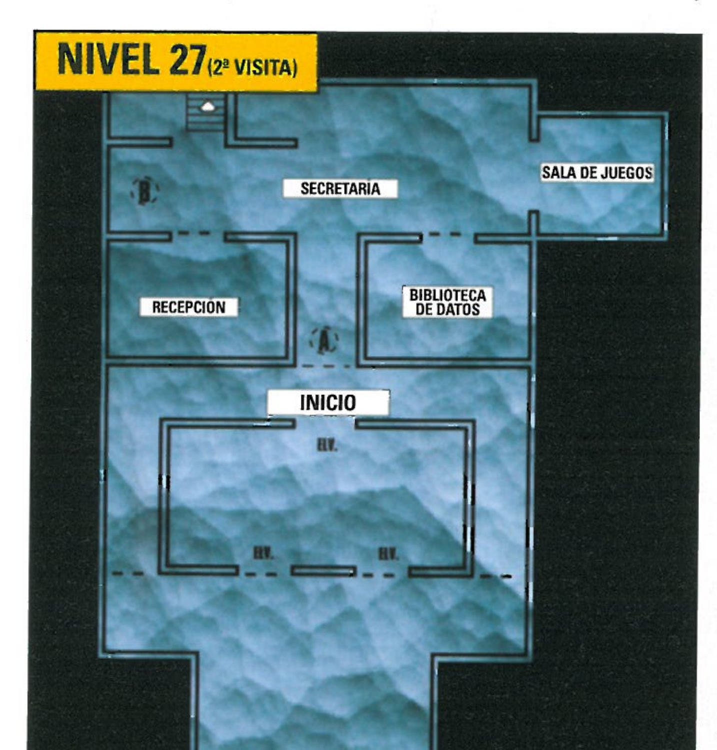
BOMBA
¿QUÉ BOMBA?



Con Grassha fuera de circulación, puedes dedicarte a desactivar la bomba. Haz girar el dispositivo detonador con la cruceta y examínalo con el botón ○. Haz girar el dispositivo hasta ver el panel del fondo, donde debería haber un número. Gira de nuevo a la parte superior del dispositivo y examina el correspondiente panel de fusibles. Repite este método para quitar los cuatro paneles de fusibles. Ahora viene lo chungo. Debes hacer girar el fusible a izquierda o derecha. Hay un 50% de posibilidades de saltar por los aires. Haz girar el fusible a la izquierda y la bomba se desactivará.



▲ Necesitarás el disco Garland para introducirte en el escondrijo de los terroristas.



JEFE

NENA DE LA GARRA

ATAQUES/DAÑO: ATAQUES/DAÑO: Garras/40, Poder del cristal/40 (por cristal), Círculo de energía/ 50

MEJOR PERSONAJE:

ENERGÍA: 1,400

FACTOR DE RESISTENCIA:



La nena de la garra guarda un montón de trucos en la manga. Al principio usa ataques físicos para derrotarte. Cuando esto no da resultado empieza a usar sus poderes especiales. Utiliza ataques rápidos para arrebatarle energía mientras esté a tiro.
Cuando se enoja, la nena de la garra se pone a volar. Si se divide en dos copias, usa un solo puñetazo para atacar a cada una (la copia se hará añicos). Luego endósale unos cuantos mamporros a la nena restante. Ésta invocará a unos guerreros para que la ayuden: sólo debes darles jarabe de nudillo y esperar a que ella toque el suelo. Su ataque final es devastador: la nena suelta unos cristales que, si dejas que vayan hacia ti, causan un daño enorme. Ataca enseguida a los cristales para que dejen de funcionar.

LIBRO DE RUTA



¡Regístralo todo! Hay píldoras curativas y botiquines esparcidos por todo el mapa, ocultos en los lugares más inusitados.



Las minas, las bombas de palo y las flotantes son letales al tacto. Causan más daño que los terroristas y mutantes a los que te enfrentas. Usa a Alex para dispararles.



Cuando juegues como Alex, asegúrate de usar el botón de apuntar (R1). Esto hará que se ponga de cara al oponente más cercano y efectúe un disparo más preciso.

Necesitarás una bomba para dejarlas atrás.

4) Ve al punto B y cambia de personaje. Elige a Rachel. Sube por la escalera. Examina el panel a la izquierda de los tres conductos. Píllate el extensor de salud. Usa a Rachel para entrar en el conducto de más a la derecha, ya que ella es la única lo bastante pequeña para caber ahí.

5) Rachel llegará al punto D. Métete en la jaula junto al punto E. Mata a los dos mutantes que aparecen. Cuando se abra la puerta, examina el panel del punto E. Tira de la palanca para revelar una escalera. Activa la máquina del punto F y baja luego por la escalera.

6) Registra el escritorio. Recoge las notas de seguridad. Examina el dispositivo de control de campo e inserta la primera de las tres llaves. Retorna a la sala de encima y recoge la bomba terminada que te entrega Burns, quien se unirá de nuevo al grupo.

7) Vuelve escalera abajo. Cruza la puerta junto al escritorio. Te encontrarás en una sala sin salida en el nivel 26. Lee el póster de la pared. Selecciona a Burns y úsalo para apartar las cajas de en medio.

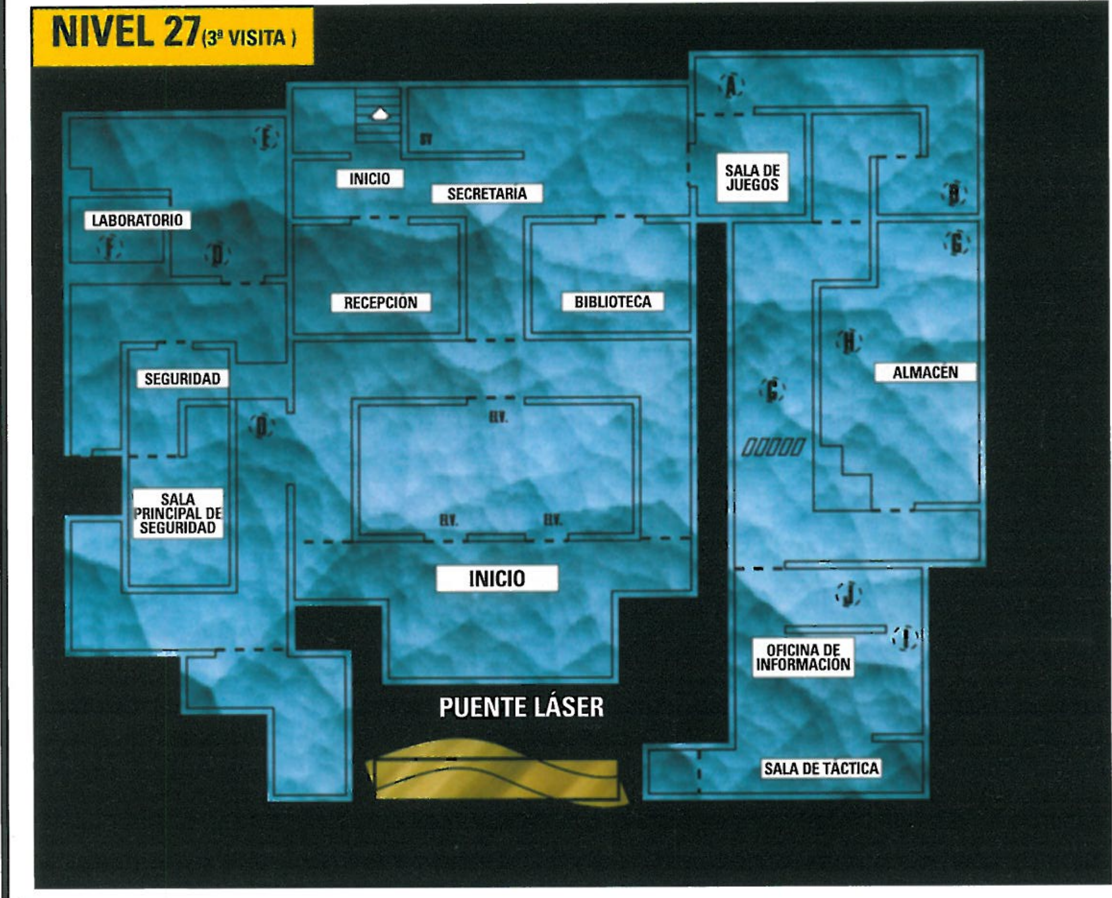
8) ¡Es momento de otra maratón! Vuelve corriendo hasta el ascensor de la antesala frontal. Dirígete a la contraventana del punto C. Examina la pared y Alex colocará la bomba. Cuando se disipe la polvareda, entra en el depósito.

9) Usa a Alex para disparar al mutante y a las bombas de palo. Ve al estante del punto G. Píllate el diario. Toma el manubrio del punto H. Registra los estantes para conseguir algunas píldoras curativas.

10) Entra en la oficina de información. Examina el monitor verde del punto J, gracias al cual sabrás más acerca del proyecto Garland. Acércate a la luz roja brillante al otro lado de la sala. Actívala para desconectar la corriente.

11) Selecciona a Alex. Usa su visión de infrarrojos para examinar los seis monitores. Activa el monitor que emite un brillo rojo (terminal seis). Aparecerá una escalera. Baja por ella hacia la alacena de almacenaje A de debajo.

12) Cárgate al mutante que corre hacia la escalera. Abre la caja fuerte de la izquierda para hacerte con el segundo dispositivo cortador de contacto. Registra los estantes para obtener el informe de la inspección sobre accidentes. Sal por la puerta al final de la sala.



13) Entra en el ascensor y vete al nivel 25; una vez allí, dirígete al depósito. Usa el manubrio en el vertedor de basuras del punto H. No olvides recuperar el manubrio antes de seleccionar a Rachel y tirarte por el vertedor.

NIVEL DEL SÓTANO 6

BAJO TIERRA

1) Examina los terminales de los puntos A, B y C. Actívalos para que sus pantallas se vuelvan de color naranja. El horno quedará desactivado. Ve al fogón del punto E y recoge el último dispositivo cortador de contacto.

2) Vete al laboratorio de investigación. Dobla la esquina. Selecciona a Alex y abate al robot jefe que custodia la salida. Cruza la puerta que da al punto F. Activa la palanca del punto F. La sala rotatoria se moverá para quedar de cara al túnel del Norte. Ve al punto G.

3) Cruza la puerta. Ve al área aislada. Es buena idea usar la máquina de grabación en el punto H, antes de plantar cara al chiflado de bata blanca del profesor Vault. Al entrar en la sala, éste toma a Michelle como rehén. Rachel entra entonces en el ordenador para vencerlo.

4) Con la cabeza de Vault fuera de servicio, vuelve al punto F. Usa de nuevo la palanca para acceder al corredor que mira al Sur. Recórrelo hasta el punto I. Selecciona a Alex y usa sus gafas de infrarrojos para examinar la sala oscura de más allá de las puertas.

5) Mételes un par de balazos a los terroristas y remátalos con puñetazos rápidos. Ve a la derecha del círculo brillante y activa el interruptor de la luz. Tira de la palanca a la izquierda del círculo brillante para volver a alinear la sala rotatoria.

6) Recoge una píldora curativa de la papelera que hay a la derecha de la puerta azul. Vuelve a la sala rotatoria. Cruza la puerta del punto L. Haz estallar las minas esparcidas por la sala. Examina las estanterías del punto M para obtener tres píldoras curativas.

7) Tira de la palanca del punto N. Ve por las puertas que se abren. Toma el musgo verde del centro del pedestal. Vuelve al laboratorio de experimentación. Cruza la puerta azul junto al interruptor de la luz.

8) Cruza el pórtico y usa a Alex para eliminar al robot grande con el arma de su cinto. Ve a la puerta del punto Q. Usa el

JEFE

PROFESSOR VAULT

ATAQUES/DAÑO: Bengala/30, Puñetazo/25, Mordedura/30 (por cada una)

MEJOR PERSONAJE:

ENERGÍA: 1,000

FACTOR DE RESISTENCIA:



Vault parece duro, pero ladra más que muerde. Esprinta hacia él y usa el combo de cuatro impactos de Rachel. No te preocupes por la bengala que usa para defenderse: ve atacando y usa píldoras curativas para contrarrestar el daño que cause. Cuando su barra de energía se agote, el cuerpo de Vault se desvanecerá, quedando sólo su cabeza. Aléjate de la cabeza porque morderá repetidas veces a Rachel si se acerca demasiado. Espera a que aparezcan los círculos blancos junto a la cabeza. En este instante, Vault se estará recargando. Corre y usa un combo para evitarlo. Luego corre hacia atrás para evitar sus ataques en represalia. Sigue haciendo esto y acabará diñándola.

manubrio en el punto O. Cuando la pasarela deje de moverse, crúzala y recoge el extensor de salud del cofre del tesoro que hay en el punto P.

9) Cruza la puerta del punto Q. Examina las puertas de emergencia indicadas con una S en el mapa. Guarda la partida si hace falta. Ve al ascensor del punto R. Úsalo para llegar al nivel 1. Ve al ascensor del nivel 1 (punto C). Bájate en el nivel 26.

NIVEL 27 (4ª VISITA)

LA ENERGÍA

1) Ve a la sala eléctrica del nivel 26. Coloca los dispositivos cortadores de contacto en la máquina. Ve adonde estaba el campo de plasma. Cruza la puerta en la pared del Sur. Elimina al robot y las dos bombas usando a Alex. Entra en el ascensor.

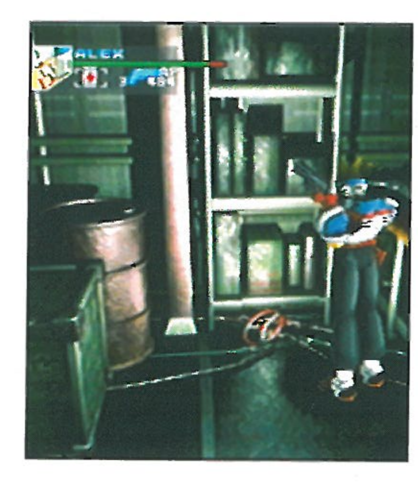
2) Ésta es la última visita al nivel 27. Dobla la esquina para evitar al robot con orugas. Usa a Alex para volarlo con su fuego rápido. Entra en la oficina de seguridad. Toma el extensor de salud de la carretilla que hay no muy lejos de la cama (punto A).

3) Entra en la oficina de seguridad principal. Examina la pantalla brillante del punto B. Corre al terminal del punto C. Activa el puente láser. Crúzalo para llegar a la sala



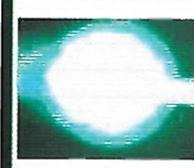
de táctica. Examina el ordenador del punto D para descargar datos. Pulsa el botón de acción para finalizar la descarga.

4) Toma la píldora curativa del ordenador de la izquierda. Examina la mesa brillante (punto E). Rachel activará la barrera de defensa y la cuenta atrás se detendrá. Vuelve corriendo al ascensor y baja al nivel 1.

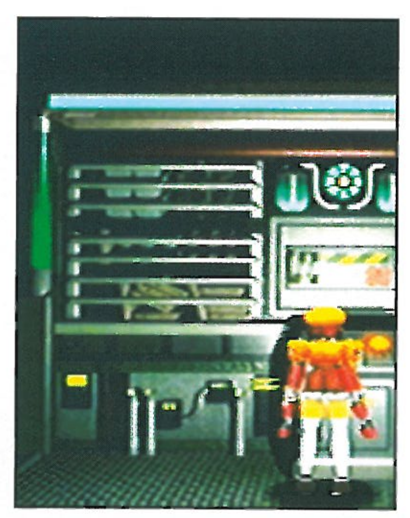


Oct. 23, 2045

10.000.000t class scrap plant burned.



▲ Pongamos un enorme satélite asesino en el espacio que destruya los escombros voladores.



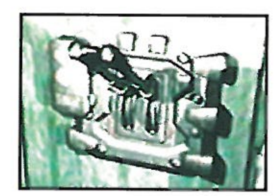
▲ Utiliza a Burns para crear una bomba con esta máquina.



5) Desde allí, ve al nivel 6 del sótano. Guarda la partida y cruza las puertas de emergencia. Ésta es la última serie de luchas. Ya no hay más puntos de grabación disponibles, así que asegúrate de usar aquí todos tus extensores de salud y píldoras curativas.



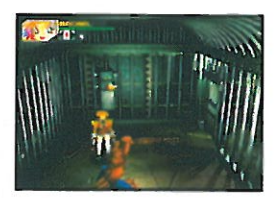
▲ Levanta la palanca para hacer rotar el pasillo.



▲ Restaura la potencia con este interruptor.



▲ Guarda la partida antes de cruzar las puertas de emergencia. Es tu última oportunidad antes del final.



▲ Los ataques rápidos de Rachel son muy efectivos con los gigantes mutantes marrones.



Reserva tus balas en los primeros niveles. Usa el combo de puñetazo de Alex para encargarte de los enemigos. Conserva sus cartuchos para los jefes y los robots más grandes.



Cuando te encares a guardianes de final de nivel, pulsa Select para ir cambiando de personaje. De esta forma podrás elegir al hombre (o mujer) más adecuado para el trabajo.

NIVEL 6

INCINERADOR
LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN
HABITACIÓN ROTATORIA
ASCENSOR
LABORATORIO EXPERIMENTAL
PUENTE MÓVIL
SV



JEFE

BANNEM

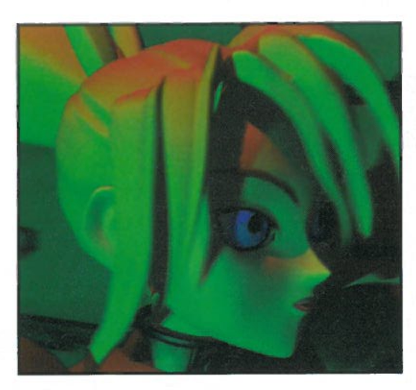
ATAQUES/DAÑO: Cuchillo/25 (por impacto), Pisotón/60, Circulo afilado/45

MEJOR PERSONAJE:

ENERGÍA: 1,800

FACTOR DE RESISTENCIA:

Tras pasar por las puertas de emergencia, Bannem saltará al ascensor cuando los personajes van al nivel 7 del sótano. Con sus veloces ataques y su movimiento errático, luchar con Bannem puede ser desalentador. Elige a Rachel para darle un buen repaso. Es el único personaje que puede igualar su velocidad. Rachel tiene un movimiento de combo bloqueador que puede usar para desarbolar los ataques de Bannem y causarle serios daños. A la que dañes a Bannem, éste se pondrá a correr en torno a tu personaje en círculos cada vez menores. Luego apuñalará al personaje en la cabeza, causando un daño de 60 puntos de salud. Sal corriendo enseguida del círculo que se cierra. Después de lanzar Bannem su ataque, quedará aturdido durante algunos instantes. Propínale un par de combos múltiples para enseñarle lo que es el dolor. En el segundo ataque en círculos de Bannem, éste aparecerá tras tu personaje. Tú no dejes de correr y no podrá atraparte.

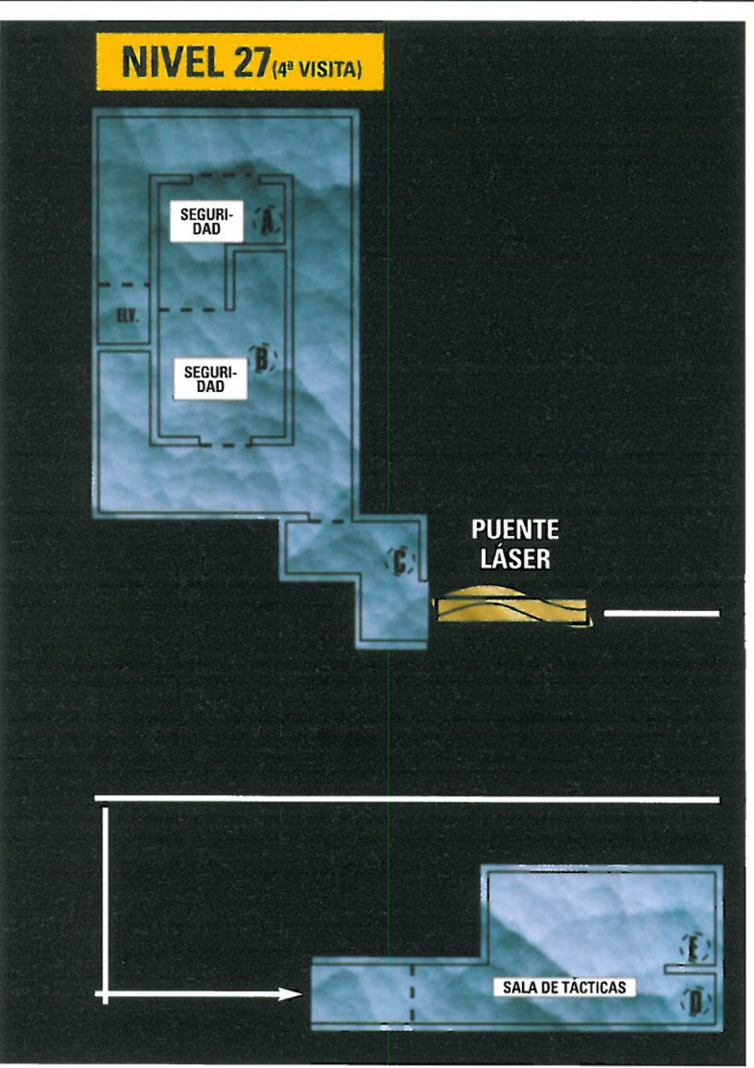


sótano NIVEl 27

HASTA EL FINAL

Para acabar el juego tienes que abrirte paso luchando contra los tres últimos guardianes, y tienes que despacharlos todos en el menor tiempo posible. Si tardas demasiado, las baterías de Rachel se agotarán y ella morirá. Tienes que escoger los personajes adecuados para el trabajo. ¡Sin piedad!







JEFE

GASSHU MECANOIDE

ATAQUES/DAÑO: Puñetazo/45, Carga/50, Golpe lateral/40, Mini pistola/30(por impacto)

MEJOR PERSONAJE:



ENERGÍA: 3,000

FACTOR DE RESISTENCIA:



Tras desembarazarte de Bannem, dirígete a la puerta que hay al fondo del ascensor. Vigilando esta sala hay un gran droide rojo. Antes de enfrentarte a esa bestia de metal, mira los conductos de cada rincón de la sala para poner al descubierto unas cuantas píldoras curativas ocultas. Usa a Alex para disparar a los droides rojos y cruza las puertas que custodiaban.

Gasshu ha resucitado y lleva un traje de batalla robótico. Al igual que antes, se basa en ataques cortos. Si no dejas de correr hacia atrás podrás mantenerte a salvo de sus golpes, pero si te alejas demasiado se abalanzará contra ti. Es tan lento que puedes esquivar su ataque dando un paso lateral. ¡Pero ten cuidado de no caer de la arena!

Cuando sufra daños, intentará apuntar su minipistola sobre tu personaje. No te preocupes por su puntería: cuando dispare, tan sólo trata de escaparte. El pobre falla más que una escopeta de feria.

Usa la pistola de Alex para vencer a Gasshu. No dejes de salir huyendo y endosarle cartuchos. Rodea la arena y usa el botón de apuntar (R1) para mantener una descarga precisa de disparos. Si Gasshu se acerca demasiado, sal por pies y corre a otro rincón de la arena. Sigue así hasta reducirlo a chatarra.

JEFE

MIGUEL

ATAQUES/DAÑO: Giro/30 (por impacto), Garras/20 (por impacto), Rayo rastreador/60

MEJOR PERSONAJE:

ENERGÍA: 4,500

FACTOR DE RESISTENCIA:



Luchar con Miguel tiene tela. Sólo puedes dañarle golpeando el diamante de su cola. Él dará vueltas para proteger su punto débil; tú corre por debajo de su sobaco para darle al cristal, aunque hacerlo sin topar con sus garras es dificilillo.

Si te alejas demasiado de Miguel, soltará unos rayos rastreadores que te harán mucha pupa si te dan. Corre por la arena para esquivarlos. Su ataque más peligroso es el giro. Si empieza a practicarlo estando tú cerca, corre al rincón de la arena hasta estar fuera de su alcance. Si te atrapan sus brazos giratorios, sal corriendo y cura enseguida a tu personaje. Al ponerte de pie te tumbarán, así que no te des excesiva prisa para levantarte.

Selecciona a Michelle para abatir a Miguel. Usa todos los extensores de salud que te queden para acrecentar su barra de salud. Corre hacia el cristal de su cola y dale con un combo. Sigue obrando así hasta que gire, momento en el cual deberías retirarte al rincón de la arena. Acércate y aléjate corriendo, golpeando el cristal hasta que muerda el polvo.

¿THE END?

Ahora que Miguel se ha reunido con sus ancestros y el disco está destruido, el satélite Garland debería quedar desconectado. ¿O no? Si empleaste demasiado tiempo desde que Rachel activó la barrera de defensa para detener la cuenta atrás y llegar a Miguel, Rachel morirá en el puente. Si se da este caso, al derrotar a Miguel asistirás al final malo, entendiendo por malo que toda la ciudad queda desintegrada por el satélite Garland. Si no te paras a examinar nada y derrotas a los dos primeros jefes en un tiempo récord, Rachel llegará con vida hasta Miguel. Al vencer a Miguel con Rachel en tu grupo, los personajes se irán a la deriva hacia la puesta de sol.



Editor: **Infogrames**
Distribuidor: **Infogrames**
Precio: **7.990 pesetas**

ASTERIX

¡Están locos **estos romanos**! ¿Cómo se atreven a **atacar a los galos**, sabiendo que ***PlanetStation*** saldría en su ayuda? No hace falta que te tomes ninguna **pócima mágica**: con esta guía **estratégica**, tú también lograrás **derrotarlos**.



CONSEJO

Al empezar el juego, dos páginas de ayuda resumen las varias fases de la partida estratégica, así como los controles requeridos para dos de los niveles 3D: el lanzamiento de romanos y la rotura de barriles. Puedes consultar estas páginas en cualquier momento de la partida estratégica pulsando el botón L1.

LA PARTIDA ESTRATÉGICA

La partida estratégica se desarrolla en el área mostrada por un mapa de la Galia, dividida en 82 provincias. Al principio de la partida sólo controlas el pueblo en representación gala; al pueblo se le asigna cierto número de unidades de combate. Las restantes 81 provincias son romanas, y es tu deber conquistarlas una a una para triunfar en tu empresa.

Las unidades galas están representadas por marmitas doradas de poción mágica, y las unidades romanas por tiendas. El número de unidades en las provincias no puede ser superior a 40.

A lo largo de la partida estratégica estarás asistido por un "menú de acción" mostrado en un papel de pergamino en la parte inferior de la pantalla. Lo único que has de hacer es seguir las instrucciones.



Para conquistar la Galia, puedes usar tres tipos de acción que tienen lugar en sucesivas fases en un orden predeterminado (y lo mismo para los romanos).

Refuerzos: Sólo puedes situar refuerzos en provincias que estén en contacto con el pueblo. El número de unidades



de refuerzo aumenta en uno con cada provincia clave (nivel 3D) que se conquista.

Ataques: Sólo puedes atacar provincias que sean colindantes con la provincia atacante. Debes dejar al menos una unidad en la provincia atacante, por lo que no puedes lanzar un ataque desde una provincia ocupada por una sola unidad. Usa estas acciones para volver a ubicar tus tropas en dos provincias galas colindantes.

Reajustes: Puedes volver a situar tus tropas en dos provincias galas colindantes, pero debes dejar al menos una unidad en cada provincia.



En cada una de las fases, ambos bandos tienen un número concreto de acciones según el nivel de dificultad seleccionado. Puedes elegir usar todas sus acciones o unas cuantas, o bien pasar su turno.

TÁCTICAS: DEFENSA

• Primero, intenta mantener suficientes unidades en el pueblo para evitar perder su control, o conquista las provincias vecinas para dejarlo a salvo de un ata-



que. De no hacerlo, contemplarás el fatídico "Game Over".

• Procura mantener el control de las provincias clave 3D que hayas conquistado añadiendo refuerzos o apoderándote de las provincias lindantes.



• Intenta hacerte con las provincias 3D lo antes posible (a base de ir a por las más cercanas), a fin de ganar "pociones de bonificación" por conquistarlas y refuerzos extra en cada ronda que juegues.

• Procura también conservar el control de todas las provincias comunicadas con la aldea, de forma que puedas reforzarlas al principio de la ronda.

TÁCTICAS: ATAQUE

• Intenta aislar las provincias romanas (rodeándolas de provincias galas) para que el ordenador no pueda consolidarlas con refuerzos, ya que una provincia que sólo cuenta con una unidad no puede atacar (esto es aplicable a ambos bandos). Por ejemplo, separa la Bretaña del resto de la Galia al principio de la partida.

• Intenta atacar las provincias 3D cuando haya montones de unidades romanas en ellas: si ganas, quedarán todas eliminadas (haya 2 ó 40 unidades).

• El ordenador tiende a volver a atacar provincias que el jugador acaba de conquistar. Así, intenta dirigir tus movimientos y ataques con un objetivo específico en mente. ¡Por suerte no hay agricultores nativos volcando camiones!

SUBJUEGOS

Debes alcanzar el final del nivel para conseguir el ingrediente que falta, después de luchar y vencer a todos los enemigos que te salen al paso: legionarios, centuriones, la "tortuga romana", gladiadores, piratas, osos, leones y un toro. Estos enemigos pueden soportar más o menos impactos según la categoría a la que pertenezcan. También depende del nivel de dificultad seleccionado.



OBJETOS RECOLECTABLES

Monedas de oro – Cuando te haces con un grupo de diez, te brindan una poción de *bonus* (refuerzo extra) al conquistar la provincia y vuelves a la partida estratégica.

Estas monedas están visiblemente desperdigadas a lo largo de los diversos escenarios, pero también puedes encontrarlas en cajas, barriles, cofres y cubos amarillos que debes romper para poder hacerte con ellas. Hay incluso algunas que no se pueden ver, y sólo sus sombras te dan una idea de dónde podrían estar (el bosque, Narboa). Algunas sólo aparecen si llegas a un lugar específico (el campamento romano, el bosque y el barco pirata).

Marmitas o frascos (en función del personaje) – Llenan una quinta parte del indicador de energía de nuestro héroe. Si el nivel ya está al máximo, te llevarás la bonificación, pero no afectará a la barra de energía.

El número de monedas, marmitas o frascos recogidos se indicará al final del escenario/secuencia, y se comparará con el récord actual.

Bonificaciones de vuelo – Indicadas por unas alas que hay en algunos cubos amarillos, te permiten volar y alcanzar sitios de otra forma inaccesibles.

AQUAE CALIDAE

Puedes recoger una llave que te dará acceso a la segunda parte de la ciudad.

EL BOSQUE

Puedes atrapar jabalíes (tras dejarlos sin sentido); al igual que las marmitas y los frascos, son una fuente de energía.

LANZAMIENTO DE ROMANO Y ROTURA DE BARRILES

Lanzamiento de romano: Esta prueba consiste en arrojar un romano lo más lejos posible dentro de un área delimitada (como en el lanzamiento de martillo). El tiro depende de la rapidez con que Obélix gire y del ángulo del lanzamiento. A fin de salir airoso de esta prueba y conquistar la provincia, dispones de tres intentos para llenar un indicador de "lanzamiento". Su tamaño depende del número de romanos de la provincia atacada.

Rotura de barriles: En esta prueba debes hallar el barril "mágico" de entre todos los barriles del escenario y dejar K.O. al romano o romanos dentro del tiempo establecido.

El número de ingredientes de segunda que debes recoger (y por tanto el número de niveles de este tipo a visitar) depende del nivel de dificultad seleccionado: cuatro en el nivel fácil, seis en el intermedio y ocho en el difícil.





CONSEJO

Desde la partida estratégica puedes acceder a un mapa esquemático de la Galia pulsando R1. Dicho mapa muestra el número de ingredientes, tanto los principales como los menores, que hay que reunir, la cantidad de provincias romanas y galas y la capacidad de combate de cada bando.



CONSEJO

Mientras la barra de energía de Astérix supere la mitad, puede usar un ataque especial que noquea a la mayoría de oponentes de una sola vez. Para usar este golpe, primero hay que activarlo (el botón R1 por defecto) antes de pulsar el botón de ataque. Sin embargo, su uso no es ilimitado, ya que cada vez que Astérix lo utiliza pierde un poco de energía.



CONSEJO

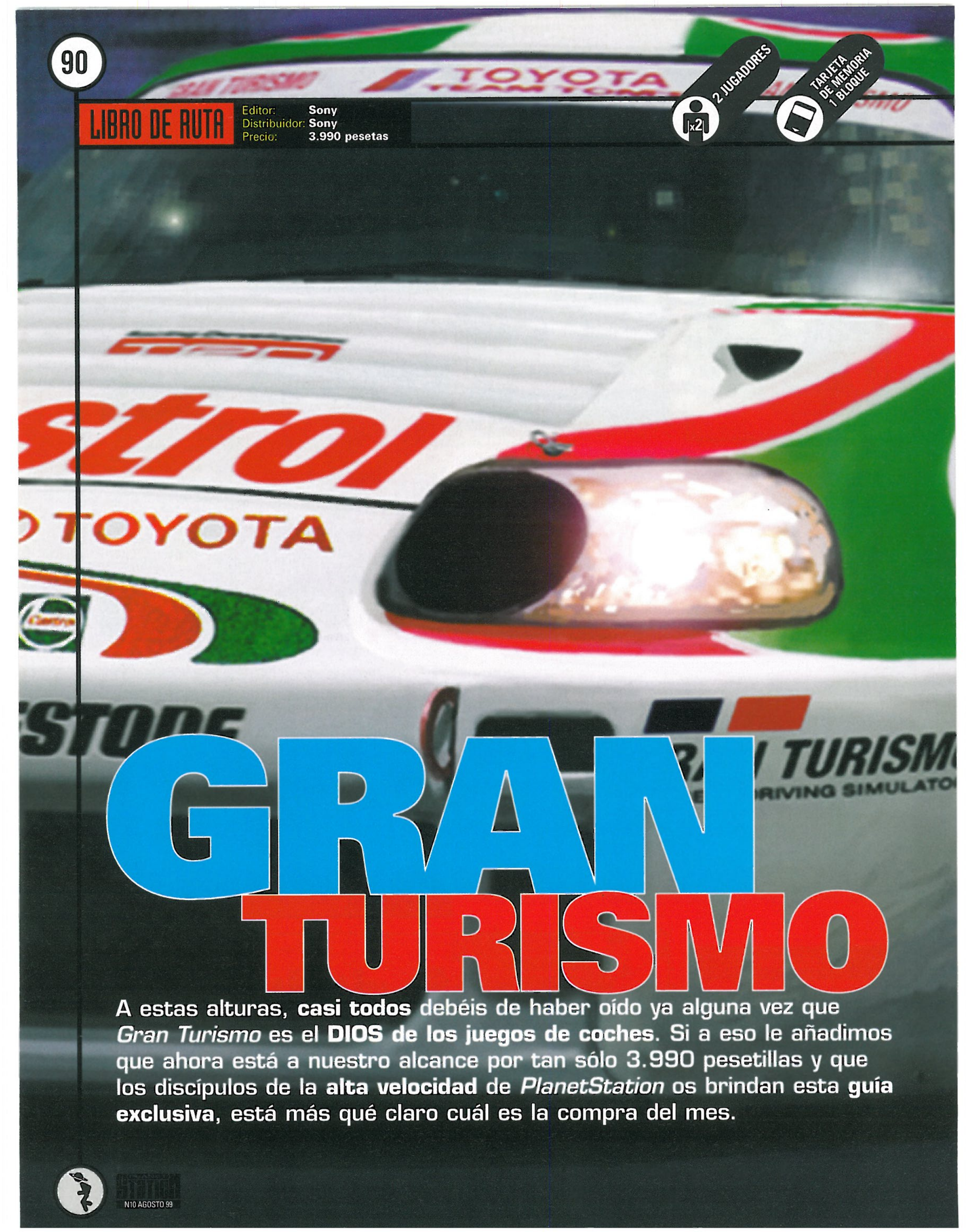
Los puntos de control se señalizan con cubos amarillos (que contienen una moneda de oro o un *bonus* de "vuelo"). Sólo son válidos una vez que los has destruido. De esta forma, en caso de que sufras una "muerte súbita" por caída libre, podrás volver a empezar la partida desde el último punto de control que pasaste.



CONSEJO

Si te apoderas de las nueve provincias situadas en la frontera galo-italiana (Alpes franceses, Allobroges, Ceutrones, Medulli, Caturiges, Voconces, Albucini, Salyens y Commoni), los romanos no podrán emplazar refuerzos en ninguno de sus territorios de la Galia. Esto significa que se verán obligados a renunciar a su turno para colocar refuerzos y deberán seguir la lucha con sus unidades restantes.





LIBRO DE RUTA

Editor: **Sony**
Distribuidor: **Sony**
Precio: **3.990 pesetas**

GRAN TURISMO

A estas alturas, **casi todos** debéis de haber oído ya alguna vez que *Gran Turismo* es el **DIOS de los juegos de coches**. Si a eso le añadimos que ahora está a nuestro alcance por tan sólo 3.990 pesetillas y que los discípulos de la **alta velocidad** de *PlanetStation* os brindan esta **guía exclusiva**, está más qué claro cuál es la compra del mes.

MANDO ANALÓGICO

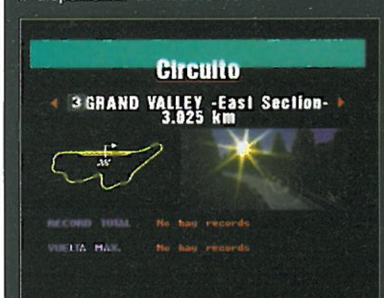
DUAL SHOCK™



MODO ARCADE

OBJETOS DE BONUS Y GOLOSINAS

En el modo arcade se pueden obtener una serie de fantásticos objetos ocultos. A medida que progreses en tu descomunal tarea podrás ir disponiendo de nuevos ítems.



PISTAS EXTRA (MODO FÁCIL)

Para revelar cuatro pistas extra (Autumnring, Deep Forest, SS R5 y Grand Valley Speedway) debes ganar en las tres clases (A, B y C) de los cuatro primeros circuitos: High Speed Ring, Trial Mountain, Grand Valley East y Clubman Stage 5.



COCHES EXTRA (MODO FÁCIL) *VERSIÓN JAPONESA*

Al completar cada nuevo circuito (ver párrafo anterior), recibirás un nuevo concesionario del que poder elegir. Son los siguientes: Autumnring - Aston Martin; Deep Forest - Chevrolet; SS R5 - Chrysler Corporation; Grand Valley Speedway - TVR.



COCHES EXTRA (MODO FÁCIL) *VERSIÓN EUROPEA*

Lo mismo que antes, pero en este caso los concesionarios son: Toyota, Sybaru, Dodge y TVR.



PELÍCULA FINAL DEL MODO ARCADE (MODO NORMAL)

Para poder contemplar los créditos finales, debes ganar en los ocho circuitos y en las tres clases. Hecho esto, podrás seleccionar los créditos una y otra vez hasta que te canses.



GT HI-FI (MODO DIFÍCIL)

La última bonificación en arcade es este modo de mayor resolución. Aunque sólo hay que tres pistas en las que competir —Clubman Stage Route 5, Special Stage Route 5 y Special Stage Route 11—, vale la pena echarle un vistazo.

AUTOMÓVILES

Cuando empieces por primera vez en el modo arcade, podrás elegir entre seis fabricantes: Nissan, Honda, Mazda, Mitsubishi, Aston Martin y Chevrolet. Cada fabricante tiene tres gamas de coche y puedes elegir desde el principio el que te dé la gana.

MODO GRAN TURISMO

CONSEJOS PARA EXAMINARSE DE UNA LICENCIA

En cada examen se pueden ganar tres trofeos: el primero es el "bronce", que consigues con un tiempo básico; el trofeo de "plata" se concede a quienes obtienen un tiempo impresionante; el tercer trofeo –y desde luego el mejor– es el "oro". Si ganas los trofeos de oro en todas las pruebas de un carné obtienes un coche extra (ver la sección *Mira tu garaje*). Para saber los tiempos a superar, selecciona "Récords" en el menú del carné.

CLASE B

Antes de poder participar en alguna competición, debes ganarte el carné de clase B. Como es de esperar, estas pruebas son las más fáciles de completar.

CLASE A

Cuando te hayas sacado un carné de clase B, el siguiente es el de clase A. Éste, más difícil que el B, requiere de una mayor pericia para tomar curvas.

CLASE A INTERNACIONAL

Tras muchas pruebas sobre toma de curvas, aceleración, manejo y control, con la clase A internacional viene la prueba definitiva de habilidad al volante: aquí deberás correr en todo un circuito para cada prueba. Durillo, ¿eh?!



LICENCIA CLASE B Siete pruebas cortas y una vuelta en la pista de alta velocidad.


Cuando la cuenta atrás llegue a uno, aumenta las revoluciones.

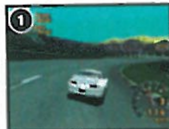

Ahora el coche es más rápido, o sea que ándate con ojo.


Desplázate gradualmente hacia la derecha de la calzada.


Como la prueba anterior, sólo que con un coche un pelín más rápido.



Igual que las dos anteriores, pero con un coche mucho más rápido.


Suelta el acelerador al empezar a girar en esta curva.


Como la anterior, sólo que con un coche más potente.

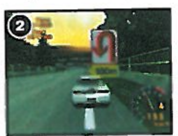

Una gloriosa y pronunciada curva a la izquierda; mantén el gas.


Al llegar a la marca de 300 m. deberías ir a toda leche.



Al rebasar los 400 m. deberías estar aún acelerando.


La marca de los 100 m. a la vista: pégate a la cuneta exterior.


Manténte a la derecha al pasar la marca de los 100 m.


Empieza girando hacia la cuenta de dentro.


Manténte pegado a la derecha; viene una curva a la derecha.


Suelta el gas un poco al entrar en la curva.


No es estrictamente necesario frenar; basta con soltar el gas.


En cuanto veas la marca de 800 m., prepárate para frenar.


Empieza a frenar justo después de la marca de los 900 m.


Sin frenar a saco, desplázate hacia la cuneta interior.


Pégate a la línea interior al tiempo que reduces un poco.


Deja que la parte trasera colee un poco al girar.


Puede que tengas que darle toques al acelerador para no derrapar.


Sal recto de una curva y mantén la línea para entrar en la siguiente.


Una suave curva a la derecha que lleva a una cerrada a la izquierda.


Empieza a frenar a los 950 m. para parar en la línea.


En este punto deberías estar casi completamente parado.


Pisa el acelerador al salir de la curva a la izquierda.


¡Ahí está la meta! Pero ¿has sido suficientemente rápido?


Pisa a saco el acelerador en esta recta final.


Entra en el túnel de la derecha; la línea de meta está cerca.


Cruza la línea de meta por la derecha; ¡todos los segundos cuentan!


En la curva izquierda final no hace falta frenar, pero tampoco aceleres.

LICENCIA CLASE A Seis pruebas cortas, un test de manejo/frenado y una vuelta entera.


En esta primera a la izquierda no hace falta frenar. Déjate llevar.


Mantén el pie en el pedal al girar a la izquierda y al entrar en el túnel.


Empieza acelerando y manténte en la línea interior.


Una curva cerrada a la izquierda en la entrada del túnel.


Empieza a frenar en este punto; si no, te saldrás.


Nada más empezar te meterás en un rápido derecha /izquierda/derecha.


Esta prueba no es más que izquierdas bruscas y rectas cortas.


Frena fuerte al entrar en la primera derecha sin derrapar mucho.


Empieza a frenar cuando llegues a la señal de 100 m.


Una curva pronunciada a la derecha que lleva a una recta rápida.

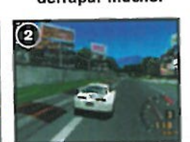

Aguanta firmemente pisado el acelerador en esta derecha.


Frena pronto para tomar esta curva lenta a la derecha.

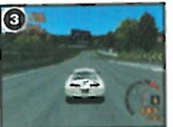

Un toque rápido en el frene y derraparás en esta curva derecha.

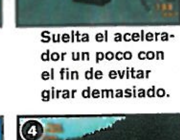

Sin frenar, toma la primera a la izquierda por el interior.


Tras un soplo de velocidad, frena rápido al tomar la primera izquierda.


Acelera para salir y tomar una serie de curvas rápidas.

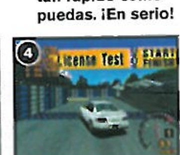

Derrapa en esta cerrada curva a la izquierda.


Desplázate gradualmente hacia fuera (izquierda) de la pista.


Ponte en la parte de fuera para abordar la siguiente derecha.


Suelta el acelerador un poco con el fin de evitar girar demasiado.


Deberías poder tomar esta curva de 90° a unos 80 km/h.


Esta marcada a la derecha obliga a frenar fuerte y girar mucho.


Limítate a ir trazando círculos tan rápido como puedas. ¡En serio!

Una última curva rápida a la izquierda seguida por una derecha cerrada.


Sin desperdiciar ni un milímetro de cuneta, acelera hasta la meta.

Gira para tomar la curva cerrada a la derecha y derrapa en la curva.


Frena a saco y pronto al tomar esta curva chunga a la derecha.

Controla la línea que sigues al llegar a esta curva izquierda.


Al salir del túnel llegarás enseguida al final.

Suelta el acelerador y vete chirriando hacia la parte de dentro.

El tiempo que debes batir es... ¡33 segundos!


Frena pronto antes de llegar a esta curva chunga a la derecha.

LICENCIA CLASE A INTERNACIONAL Ocho pistas; una vuelta entera contrarreloj a cada una.


Esta curva izquierda cerrada obliga a frenar y derrapar un poco.


Pégate a la parte de dentro al entrar en el túnel.


Ten cuidado de no pasarte y catar la grava. Frena a tiempo.


Aprovecha la habilidad derrapadora del Viper para marcarte una buena chirriada.


Manténte en la parte de dentro y pégate a la cuneta en la curva.


Frena fuerta para evitar estamparte contra la pared del túnel.


Frena fuerte antes de abordar este chicane.


Tras una cerrada a la izquierda, mantén el ritmo para esta derecha.


Pégate a la línea de dentro porque esta curva a la derecha lleva a...


A esta derecha rápida la sigue una izquierda pronunciada.


Gira de forma pronunciada en esta segunda derecha tan marcada.


Suelta el gas mientras te deslizas en esta curva cerrada a la derecha.


Para no pasarte de la raya, dale un toque al freno y luego acelera.


Deja que la cola del coche derrape un poco al tomar la curva.


No hagas este tramo a toda leche, porque te la pegarás.


Frena a fondo antes de tomar esta curva de 90° a 80 km/h.


... una izquierda de alta velocidad. Suelta el gas sólo si hace falta.


Reduce a 70 km/h para tomar este giro que en 'U'.


Mantén el pie en el acelerador al pasar por el puente abierto.


La carretera tuerce enseguida antes de encarar la ladera.


Antes de tomar esta curva de 90° sí que tendrás que frenar a saco.


Márcate un buen derrape con tu GTS en esta curva pronunciada.


Desplázate chirriando hacia la línea interior de la pista.


Al salir de una cerrada a la izquierda, sal pitando a todo gas.


En la última izquierda de alta velocidad hay que frenar muy poco.


Controla la velocidad en esta sucesión derecha /izquierda/derecha.

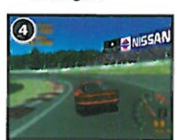

Tras una chunga a la izquierda, prepárate para una derecha inminente.


No hace falta que frenes en esta última curva. ¡Hay que apurar!


¡Arriba, arriba! En la montaña te esperan una serie de derechas muy marcadas.


Dale rápidamente al freno al girar en esta curva final a la derecha.


Esta curva larga a la derecha hay que tomarla a unos 70 km/h.


En la curva final hay que frenar mientras giras hacia el interior.

CONSEJOS GENERALES

DINERO EN EL BANCO

Empiezas con una suma ridícula en tu saldo con la que comprarte un coche. Por supuesto, cuando te pongas a mirar por ahí verás que no te puedes permitir uno nuevo, razón por la que hay un montón de coches usados a elegir. Aunque muchos siguen estando fuera de tu alcance, los hay que se ajustan a tu bolsillo. Compara bien antes de comprar. Si no estás seguro de cuál adquirir, ¿por qué no guardar la partida, comprar uno y, si no te gusta, volver a cargar la partida y probar otro?

GARAJES

Existen varios garajes a elegir: desde los concesionarios corrientes tipo Nissan, Mazda y Toyota, a los garajes más caros como Aston Martin y Chevrolet. Los garajes estándar – Mazda, Toyota, Mitsubishi, Nissan, Honda/Acura y Subaru– te dan a escoger entre coches nuevos y usados. Sin embargo, los garajes de más prestancia –Aston Martin, Dodge (Chrysler), TVR, and Chevrolet– sólo te ofrecen coches nuevos.



AJUSTES

Uno de los mejores elementos de *Gran Turismo* es la posibilidad de ajustar tu coche con varios componentes. Hay ocho áreas que se pueden modificar, reemplazar o mejorar: silenciador, frenos, motor, transmisión, turbo, suspensión, neumáticos y otros. Cada área tiene dos, tres, cuatro e incluso cinco subáreas en las que añadir modificaciones para carrera al objeto de mejorar de forma notable las prestaciones de tu coche. Normalmente tienes modificaciones para deportivos, de semi-carrera y de carreras, aunque las modificaciones para deportivos no te harán mucha falta, sólo las de semi-carrera y de carreras.

La mejora definitiva para tu coche es la modificación para carreras; este repaso general revisa tu coche por completo. Las partes pesadas son sustituidas por otras más ligeras de carrera, y la carrocería sufre un tratamiento de arriba a abajo; el coche se decora con patrocinadores y, en la mayoría de casos, aparece un *spoiler*.

Aunque se pueden hacer muchos ajustes, el proceso de potenciar tu coche es sencillo. Muchos de los coches incluidos en *Gran Turismo* no entrarían en la clasificación de coches de carreras, pero potenciándolos con modificaciones para carreras cambiarías esa situación hasta cierto punto.

PRUEBA DEL VEHÍCULO

No es que sea una sección que quisieras usar mucho, pero lo cierto es que te brinda la oportunidad de poner a punto la aceleración y la velocidad máxima de tu coche. Si tienes más de un coche (el garaje tiene cabida para hasta 100), puedes comparar los resultados entre los autos que posees.

TÚNEL DE LAVADO

Como en las pelis de los 70... *¡yeah!* Aunque el túnel de lavado no tiene especial trascendencia en tu éxito en *GT*, sí que constituye un fantástico añadido al juego: limpia tu coche. Y lo asombroso es que realmente lo limpia de un modo visible. ¡Cómo mola!

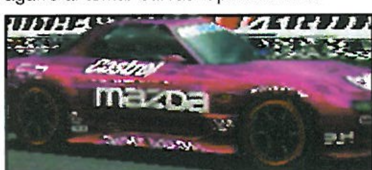
▲ Esto es lo que le hace falta al Drakomóvil, sin duda alguna.

MODELOS ESPECIALES

Cada uno de los garajes de coches estándar tiene un menú extra en su pantalla de concesión. Además de "Coche nuevo", "Coche usado" y "Puesta a punto", se puede seleccionar un botón de "Modelo especial". Éste te lleva directo al modelo especial del concesionario. Ninguno de los seis modelos especiales de los seis concesionarios requiere añadidos o modificaciones, ya que vienen pre-especializados. Para saber los pormenores de cada modelo, sigue leyendo...

RX-7 LM EDITION

Tipo: FR
Potencia: 606 caballos
Peso: 960 kg
Puntuación (sobre 10)
Conducción: 9
Aceleración: 9
Velocidad punta: 8
Agarre: 9
Aspecto: 9
Sonido: 9
Imán para las nenas: 9
Global: 9
Comentarios
El RX-7, uno de los mejores modelos especiales, ofrece un buen control de la conducción, aunque tiende a perder algo de agarre al tomar curvas rápidas a todo



trapo; además derrapa más que la mayoría de modelos especiales en las estrechas y sinuosas pistas nocturnas. Pero en conjunto es una buena adquisición, sobre todo si te va lo de pegar derrapadas.

CASTROL SUPRA GT

Tipo: FR
Potencia: 666 caballos
Peso: 1.150 kg
Puntuación (sobre 10)
Conducción: 10
Aceleración: 9
Velocidad punta: 10
Agarre: 10
Aspecto: 10
Sonido: 10
Imán para las nenas: 10
Global: 10
Comentarios
Las palabras no pueden describir lo increíble que es este coche... ¡pero lo intentaremos! La conducción del coche es excelente, sólo igualada por su agarre y su veloci-



►**El Castrol Supra GT no le puede faltar a ningún *GranTurismero* que se precie.**

dad punta. Sólo ver a esta fantástica bestia hace que sus adversarios sientan un



escalofrío de pavor. Huelga decir que nos gusta: ¡cómpralo!

GTO LM EDITION

Tipo: 4x4
Potencia: 622 caballos
Peso: 1.280 kg
Puntuación (sobre 10)
Conducción: 9
Aceleración: 10
Velocidad punta: 10
Agarre: 9
Aspecto: 10
Sonido: 9
Imán para las nenas: 9
Global: 9
Comentarios
Al igual que el Castrol Supra GT, el GTO parece de verdad un coche de carreras como Dios manda; ¡y además se comporta como tal! La única pega de este coche de primera es que a grandes velocidades



cuesta más girar que con los demás modelos especiales.

NSX-R GT1 TURBO

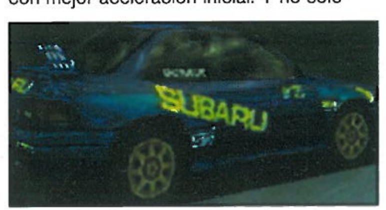
Tipo: MR
Potencia: 634 caballos
Peso: 1.050 kg
Puntuación (sobre 10)
Conducción: 8
Aceleración: 10
Velocidad punta: 9
Agarre: 8
Aspecto: 10
Sonido: 8
Imán para las nenas: 9
Global: 8
Comentarios
Un buen aspecto y una buena aceleración es lo único que puede decirse acerca de



esta pesadilla con ruedas. El NSX tiende a perder sujeción con demasiada facilidad al tomar las curvas, y sobre todo al frenar: este pequeño bastardo acaba de cualquier modo. Un buen consejo: ¡no dilapides tu dinero con él!

IMPREZA RALLY EDITION

Tipo: MR
Potencia: 593 caballos
Peso: 980 kg
Puntuación (sobre 10)
Conducción: 10
Aceleración: 10
Velocidad punta: 8
Agarre: 10
Aspecto: 8
Sonido: 9
Imán para las nenas: 8
Global: 9
Comentarios
Puede que el Impreza no tenga un aspecto cañero, pero difícilmente hallarás un coche con mejor aceleración inicial. Y no sólo



eso, sino que el manejo es excelente y se adhiere a la pista como con cola. El frenado no le va a la zaga, pero carece de un elemento vital: una buena velocidad punta. Eso sí: si el circuito contiene sólo unas cuantas rectas rápidas, este especial de rally dará un buen repaso incluso al Castrol.

NISMO GT-R LM

Tipo: FR
Potencia: 673 caballos
Peso: 1.140 kg
Puntuación (sobre 10)
Conducción: 10
Aceleración: 8
Velocidad punta: 9
Agarre: 9
Aspecto: 8
Sonido: 9
Imán para las nenas: 8
Global: 9
Comentarios
El último modelo especial. Este coche no tiene ningún auténtico inconveniente. No

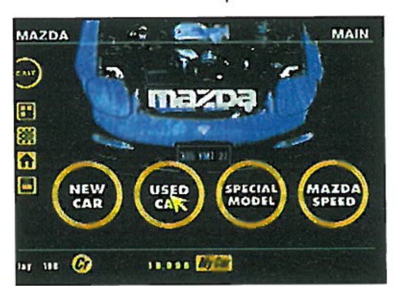


obstante, tampoco dispone de ventajas obvias. Si te aplicas aquello de "ni chicha ni limoná", el Nismo es el coche que más se ajusta a ti.



FUNDACIÓN GRAN TURISMO (GTF)

La Fundación Gran Turismo alberga dos secciones de competiciones: la Liga GT y la Prueba Especial. Estas secciones contienen una serie de competiciones de



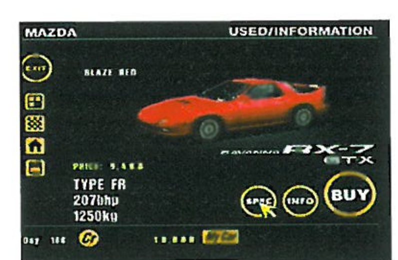
copa. Para hallar nuestra ruta hacia el éxito, sigue leyendo.

Comprar un coche

Antes que nada debes comprar un coche, y, sí, se trata desde luego de una preferencia personal, aunque hay unos cuantos que sobresalen.

Cuando empieces a comparar, verás que no habrá modo humano de comprar uno nuevo, sólo alguno poco elegante de segunda mano; pero al menos podrás competir.

De entre los coches usados, tu mejor apuesta sería el Mazda RX-7 GT-X. Es bastante rápido, con buena conducción y buena aceleración. Si te sobra suficiente



dinero, consíguete unos neumáticos de carreras blandos/blandos: aumentarán el agarre del coche. Vamos a por la liga.

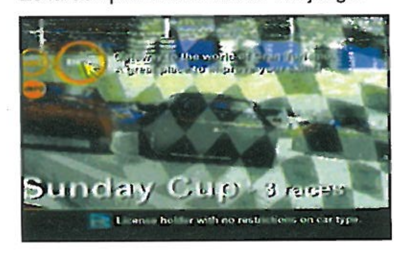
LIGA GT

Aquí es donde empieza todo. Cuatro competiciones te prepararán para las pruebas especiales que han de venir.

COPA DOMINICAL

Posesión del carné B sin restricciones en el tipo de coche

Es la competición más fácil del juego:



tres pistas sencillas en las que ganarte unos pocos cuartos (¡y lo de pocos va en serio!) Cuando hayas ganado la competición –no es muy difícil– te premiarán con un coche y algo de pasta. Sigue ganando esta competición hasta conseguir dinero suficiente para comprarte un Dodge Viper GTS.

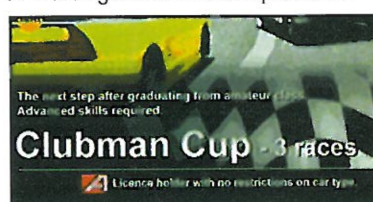
Circuitos

1. Autumnring Mini
2. High Speed Ring
3. Grand Valley East

COPA CLUBMAN

Posesión del carné A sin restricciones en el tipo de coche

Si no tienes paciencia para permanecer en la copa dominical, ¿por qué no pruebas esta competición de carné clase A? Al menos ganando esta competición te



llevas un poco más de dinero que antes.

Una vez que hayas adquirido el Dodge Viper GTS (lo cual te recomendamos de todas todas), lo siguiente es poner a punto a la bestia con piezas de carreras. No te molestes con las partes de deportivos y semi-carreras; ve directo a los caros recambios de carreras. Sin duda, bien merecen la inversión.

Más vale reservar dinero y pagar después un montón de modificaciones a la vez. Desarrolla tu coche –en la medida en que lo permita tu liquidez– sólo hasta que no queden más que modificaciones de carreras. Esto es disponible a través de las "Opciones" (ver sección "Ajustes").

Circuitos

1. Autumnring
2. Clubman Stage Route 5
3. Trial Mountain

EVENTOS ESPECIALES

O sea que has llevado al límite tu afinado coche de carreras en la liga GT. ¿Y



▲Al llegar a uno de estos campeonatos tendrías que tener ya un *peazo* Mitsubishi FTO GPX completamente equipado.

ahora qué? Pues ahora viene nada menos que lo mejor de *Gran Turismo*. La sección de pruebas especiales da acceso a otras 13 competiciones que aún debes conquistar.

DESAFÍO FF

Posesión del carné B, sólo coches de tracción delantera

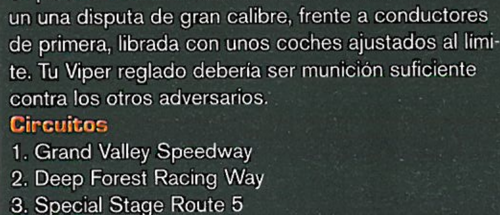
El coche FF que te ha de llevar a la gloria del campeonato es el Mitsubishi FTO GPX. A un precio razonable, esta ganga no te cuesta los dos ojos de la cara, de manera que aún te sobra pasta por un tubo para afinarlo al máximo. Una vez equipado a tope, te permitirá una victoria fácil.

Circuitos

1. Deep Forest Racing Way II
2. Grand Valley East
3. Special Stage Route 11

COPA GRAN TURISMO

Posesión del carné A sin restricciones en el tipo de coche



En este punto, las cosas empiezan a ser más estimulantes. Te encuentras en un una disputa de gran calibre, frente a conductores de primera, librada con unos coches ajustados al límite. Tu Viper reglado debería ser munición suficiente contra los otros adversarios.

Circuitos

1. Grand Valley Speedway
2. Deep Forest Racing Way
3. Special Stage Route 5
4. Trial Mountain

COPA DEL MUNDO DE GRAN TURISMO

Posesión del carné A internacional sin restricciones en el tipo de coche



Aquí es donde compite la flor y nata de los pilotos por la codiciada corona mundial. A estas alturas ya deberías poseer un Viper GTS puesto a punto u otro bólido con modificaciones de carreras. ¡Podrías incluso haber ahorrado el dinero necesario para un "modelo especial"! Sea como fuere, ya estás listo para competir con los mejores.

Circuitos

1. High Speed Ring
2. Trial Mountain
3. Grand Valley Speedway
4. Special Stage Route 5
5. Deep Forest Racing Way
6. Special Stage Route 11

BATALLA DE DEPORTIVOS LIGEROS

Posesión del carné B, sólo coches ligeros

Aunque nuestra elección preferida es el FTO GPX usado en el Desafío FF, hay toda una serie de coches que pueden ocupar su lugar.

Coches ligeros que pueden participar

Circuitos

1. Autumnring Mini II
2. Clubman Stage Route 5
3. Deep Forest Racing Way II

COCHES LIGEROS QUE PUEDEN PARTICIPAR

Starlet Glanza V	'92 CR-X Del Sol VXI
Corolla Levin BZ-G	'92 CR-X Del Sol SiR
Sprinter Trueno BZ-G	CR-X Del Sol VGI
AE86 Corolla Levin 1600GT Apex	CR-X Del Sol SiR
AE86 Sprinter Trueno GT-Apex	'93 EG Civic SiR II
'94 FTO GR/'94 FTO GPX	'93 EG Civic Ferio SiR
FTO GR	CR-X EF-8 SIR
FTO GPX	'89 Eunos Roadster 1600
FTO GP-R Version	'90 Eunos Roadster 1600 V-Special
Mirage Asti RX	'92 Eunos Roadster 1600 S-Special
'92 3000R Mirage Cyborg-R	Eunos Roadster
Integra SIR-G	Eunos Roadster V-Special
Integra TYPE R	Eunos Roadster S-Special
EK Civic Ferio SI-II	Demio GL-X
EK Civic SiR II	Demio GL
EK Civic Type R	Demio LX

▲El 4WD es un duelo a muerte entre Subaru y Mitsubishi.

DESAFÍO FR

Posesión del carné B, sólo coches de tracción trasera

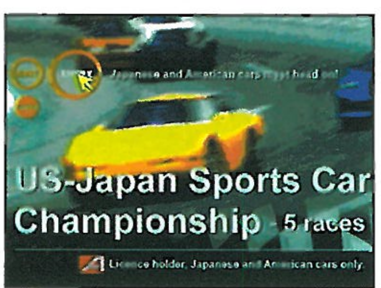
Aquí la elección es fácil: usa tu Dodge Viper. Barrerá a tus oponentes de la pista una y otra vez.

Circuitos

1. Grand Valley East II
2. Deep Forest Racing Way
3. Grand Valley speedway II

DESAFÍO 4X4

Posesión del carné B, sólo coches de tracción a las cuatro ruedas



►Un amarillo un poco subido, incluso para tratarse de un carro japonés.

Si todavía no posees el modelo especial de Mitsubishi (GTO LM Edition), no temas: esos magos japoneses también producen el GTO Twin Turbo. Unas pocas modificaciones (o 20), y esta monada estará lista para bailar.

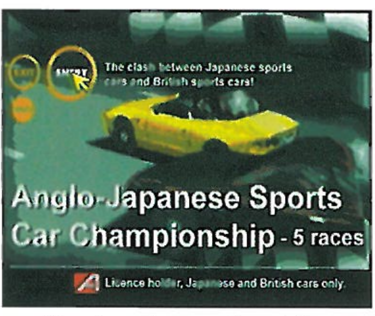
Circuitos

1. Trial Mountain II
2. Grand Valley Speedway
3. Special Stage Route 5 II

CAMPEONATO AMERICANO-JAPONÉS DE DEPORTIVOS

Posesión del carné B, sólo coches japoneses y americanos

La competencia es feroz y frenética cuando está en juego el orgullo de un país. Para tamaña batalla, la primera elección sería un Dodge Viper refinado y modificado para carreras. Sin embargo, si has logrado acumular créditos suficientes para el modelo especial de Toyota, el Castrol Supra GT, ¡fuera titubeos, éste es tu coche!



Circuitos

1. Trial Mountain II
2. Special Stage Route 5
3. High Speed Ring
4. Grand Valley East II
5. Special Stage Route 11

CAMPEONATO ANGLO-JAPONÉS DE DEPORTIVOS

Posesión del carné A, sólo coches japoneses e ingleses

A la porra los coches británicos: píllate el Castrol Supra GT; es la leche. Si aún no lo tienes, apriétate el cinturón y ahorra para este potente monstruo.

Circuitos

1. Trial Mountain II
2. Special Stage Route 5
3. High Speed Ring
4. Grand Valley East II
5. Special Stage Route 11

CAMPEONATO ANGLO-AMERICANO DE DEPORTIVOS

Posesión del carné A, sólo coches ingleses y americanos

El Dodge Viper GTS modificado para carrera siempre contará con nuestro beneplácito: es el mejor coche americano que se puede comprar. Pero si de verdad te apetece un reto, ¿por qué no probar el TVR Griffith 500? Se trata de un coche potente, sólo que algo difícil de manejar.

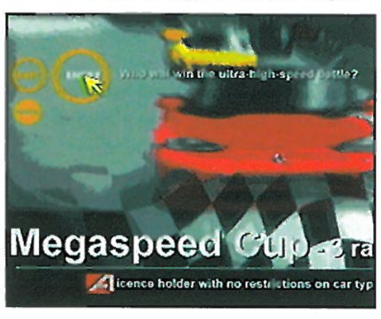
Circuitos

1. Trial Mountain II
2. Special Stage Route 5
3. High Speed Ring
4. Grand Valley East II
5. Special Stage Route 11

COPA MEGAVELOCIDAD

Posesión del carné A sin restricciones en el tipo de coche

Llegados aquí ya deberías haberte dado cuenta de que el Toyota Castrol Supra GT es el mejor coche del juego, y si aún no posees uno, ¿a qué puñetas esperas? ¡Consíguelo, YA!



Circuitos

1. High Speed Ring
2. Test Course
3. High Speed Ring II

PRUEBA MUNDIAL DE VELOCIDAD DE COCHES NORMALES

Posesión del carné A, sólo coches normales

La elección aquí está chupada: el Dodge Viper GTS. Pero no efectúes ninguna modificación al coche o quedará invalidado para tomar parte en la prueba.

Circuitos

1. Autumnring Mini II
2. Grand Valley East II
3. Clubman Stage Route 5 II
4. Deep Forest Racing Way II
5. Special Stage Route 11



GAMES UNIVERSAL

[A]LICANTE
[C]/Avda. la Libertad 86
[EL]CHE
[TE]L. 966 67 37 99
[C/] Hernán Cortés, 15
[TE]L. 96 698 07 26
[ON]DA
[Pr]óxima apertura
[S]AN JUAN (PUEBLO)

CUENCA
C/Avda. Castilla La Mancha 26
TEL: 969 21 40 69

CIUDAD REAL
C/Pedrera baja 23
Junto a Comandancia
TEL. 926 25 39 96

LOGROÑO
c/Cigüeña 36
TEL. 606 550 515

CENTRAL DE PEDIDOS

TEL. 607 19 29 29 DPTO. FRANQUICIAS

DISTRIBUCIÓN PARA TIENDA Y PARTICULARES

96 230 52 45

MÁLAGA
C/ de la Cruz 19 bis
TEL: 952 52 66 77
NERJA

ENVIOS A TODA ESPAÑA, ENTREGA EN 24 H.

CASTELLÓN
C/ San Bernardo 10
Junto plaza España
ONDA
TEL. 964 60 35 62

GRANADA
Urb. Romero Alpuente, blq. 1 bajo
TEL. 958 86 19 04
BAZA

VALENCIA
C/ Maestro Gozalbo 11
TEL. 96 374 37 92
C/José Benlliure 100
TEL. 96 355 24 68
C/Gil Orozco 9
Requena (VALENCIA)
C/San Juan 36
TEL. 96 217 09 02
UTIEL (Valencia)

ALBACETE
c/Juan Sebastián el Cano 10b.
Cerca de la veleta
Tel. 967 24 36 56

MADRID
C/Gobernador 83
TEL. 91 891 0574
ARANJUEZ

¡MIRA TU GARAJE!

Cuando ganas una competición en *Gran Turismo*, te premian con algo de dinero en metálico. Y por si esto fuera poco, también te hacen entrega de un coche. ¡Un coche gratis, guau! Como cabe esperar, deberás esforzarte de lo lindo para que te obsequien con un coche de bandera. De manera que, hasta que consigas un coche decente, siempre puedes venderte esos cacharros y recuperar algunos créditos.

Sin duda muchos de vosotros querríais saber qué coches vienen con qué competiciones, así que a continuación hemos compilado el listado definitivo. La aleatoriedad de los coches regalados por ganar las competiciones aumenta al contemplar la película final del arcade.

PRUEBA DE VELOCIDAD DE COCHES AJUSTADOS AL MÁXIMO

Posesión del carné A internacional, excluidos los modelos especiales de carreras

Una vez más, el Dodge Viper GTS destaca entre los demás como candidato a participar. Haz todos los ajustes que te vengan en gana, salvo la modificación para carrera.

Circuitos

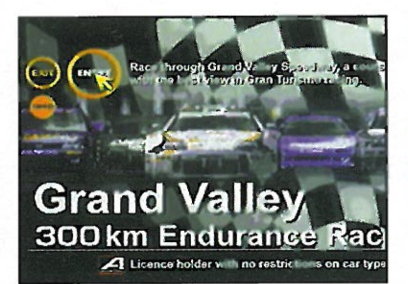
1. High Speed Ring II
2. Grand Valley Speedway II
3. Clubman Stage Route 5 II
4. Autumnring II
5. Special Stage Route 11 II

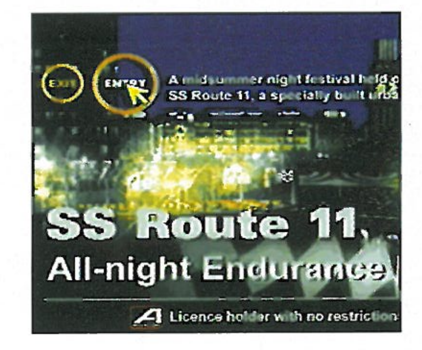


CARRERA DE RESISTENCIA DE 300 KM DE GRAND VALLEY

Posesión del carné A internacional sin restricciones en el tipo de coche

Una elección sencilla: el Castrol Supra GT (¡sorpresa!). Recuerda que se trata sólo del que nuestros expertos en *GT* consideran el mejor, aunque tu opinión puede diferir; estará equivocada, pero será diferente. Además, aquí es donde los neumáticos empiezan a marcar distancias: si eres bueno, selecciona neumáticos blandos para obtener más agarre, pero puede que tengas que efectuar una parada extra; de lo contrario, harías mejor en seguir con el combinado duro.





Circuitos

Grand Valley Speedway

1ª CARRERA DE RESISTENCIA NOCTURNA EN SS ROUTE 11

Posesión del carné A internacional sin restricciones en el tipo de coche

Al igual que en los 300 km. de Grand Valley, selecciona el Castrol Supra GT para asegurarte la máxima posibilidad de victoria. No obstante, y a diferencia de la prueba de los 300 km., sólo debes realizar 30 vueltas, así que son imprescindibles neumáticos blandos. Además, en un circuito como éste, ayudan un montón.

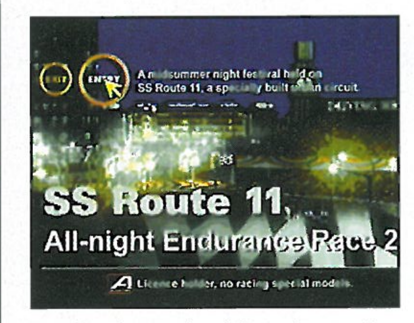
Circuitos

SS Route 11

2ª CARRERA DE RESISTENCIA NOCTURNA EN SS ROUTE 11

Posesión del carné A internacional excluidos los modelos especiales

La más dura de todas las carreras de resistencia, 60 vueltas de acción continua. Por desgracia, el Castrol no está disponible para esta prueba. Sin embargo, el atractivo Viper GTS sí: ¡no hay color! Lo mejor es el combinado de neumáticos blandos: necesitarás una parada extra, pero deberías compensar eso con el agarre extra que los neumáticos proporcionan.



Circuitos

SS Route 11

¡COCHES BONUS REVELADOS! EN GRAN TURISMO PUEDES GANAR TODOS ESTOS COCHES

COMPETICIÓN	COCHE ENTREGADO	COLORES
Sunday Cup	Mazda Demio A-Spec	Plata
Clubman Cup	Camaro Z28 30th Anniversary	Blanco/Rojo
GT Cup	Toyota Chaser LM Edition	Negro
* GT World Cup	None	
FF cars	CR-X EF-8 SiR	Lila, Amarillo, Negro
	Celica 55 II	Amarillo, Plata, Azul
FR cars	Sil Eighty	Azul, Amarillo, Lila
	Silvia Q's 1800cc	Lila, Amarillo, Verde
4WD cars	Lancer GSR Evolution IV	Verde, Amarillo, Lila
	Alcione SVX S4	Lila, Blanco
Lightweight	Civic Type R	Negro/Amarillo, Negro/Rosa, Negro/Azul claro
	Eunos Roadster	Amarillo, Oro, Lila
US v Japan	Mitsubishi FTO LM (4WD)	Negro, Verde
	Dodge Viper GTS-R	Blanco/Verde, Blanco/Azul
UK v Japan	Honda CR-X Del Sol LM (MR)	Rojo, Negro/Blanco
	TVR Cerbera LM Edition	
UK v US	RX-7 A-Spec LM Edition	Azul, Verde
	Chrysler (Dodge) Concept Car	Amarillo, Lila
Megaspeed	Soarer 2.5GT-T VVT-i	Amarillo, Rojo
	Aston Martin DB7 Coupe	Lila, Blanco, Granate
Normal car	Impreza '96 Sedan WRX Sti ver. III	Naranja
	Supra RZ	Naranja, Azul claro
Tuned car	AE86 Sprinter Trueno GT APEX	Rojo, Azul, Verde
	R32 Skyline GT-R '91	Amarillo, Rojo, Azul
Grand Valley 300	Castrol Supra GT	Negro/Rojo/Azul, Negro/Rojo/Verde
All-night I	S14 Silvia LM Edition	Verde, Rojo
All-night II	Nismo GT-R LM Edition (FR)	Blanco
All Gold In...		
B Licence Test	Chrysler (Dodge) Concept Car	Rojo
A Licence Test	TRD 3000GT	Plata
International A Test	Nismo 400R	Metalizado, Amarillo

* Ganando la Copa del Mundo Gran Turismo obtendrás el acceso a la opción GT Hi-Fi en vez de recibir un coche. Para ver los diversos circuitos, sólo has de hacer clic en el botón "Siguiente" que hay dentro de la selección de pruebas especiales; está a la derecha de las carreras de resistencia.



En tu paseíllo por *Gran Turismo* tendrás que correr algunos —si no todos—los circuitos en modo inverso. Por eso en la reproducción de los circuitos que a continuación te ofrecemos hemos contemplado las dos maneras de correrlos.
ROJO= NORMAL
AZUL= INVERSO (II)



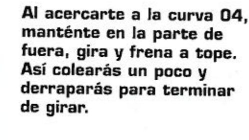
COPAS Y ACONTECIMIENTOS
Liga dominical
Batalla de deportivos ligeros (II)
Prueba mundial de velocidad de coches normales (II)

ENTÉRATE...
Este circuito, situado en un luminoso bosque, no plantea demasiados problemas a la mayoría de conductores. Con frenar pronto y conducir de forma prudente ganarás fácilmente, sobre todo si tu coche tiene una tracción y una sujeción buenas.









Al acercarte a la curva 04, manténte en la parte de fuera, gira y frena a tope. Así colearás un poco y derraparás para terminar de girar.

Después de acelerar al salir de la curva 02, suelta el freno y gira para tomar la curva 03.

Empieza a frenar suavemente y entonces gira en la curva 01, utilizando la cuneta si es necesario.



Incrementa tu velocidad progresivamente para salir airoso de esta serie de curvas suaves. No hace falta que frenes; basta con que sueltes el acelerador antes de girar.











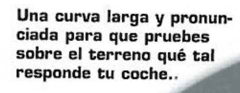












Una curva larga y pronunciada para que pruebes sobre el terreno qué tal responde tu coche..

En esta recta de salida/meta se presenta una oportunidad fantástica para adelantar.

Aunque derrapar con la parte trasera del coche es un método de eficacia probada, reducir un poco también funciona.

Al salir de la primera curva, tu coche debería haber alcanzado ya una velocidad considerable. Pégate a la parte de fuera, frena un poco y haz que la cola de tu coche se vaya un poco.

Cuando salgas del túnel manténte en el lado derecho de la calzada; así podrás trazar una trayectoria mejor en la última curva.

Manténte en la parte de dentro del circuito al salir de la curva 03 porque enseguida llegas a una izquierda rápida.



HIGH SPEED RING

COPAS Y ACONTECIMIENTOS
Copa dominical
Gran Turismo World Cup
Campeonato americano-japonés de deportivos
Campeonato anglo-japonés de deportivos
Campeonato anglo-americano de deportivos
Copa de la megavelocidad
Copa de la megavelocidad (II)
Prueba de velocidad de coches afinados al máximo (II)

ENTÉRATE...
El circuito High Speed Ring es el más rápido del juego, excepción hecha del circuito de pruebas, claro. Sirva como ejemplo la larga y pronunciada curva a la izquierda que precede a una recta a toda velocidad. A la hora de competir en las últimas pruebas, es vital una velocidad punta alta.





LIBRO DE RUTA



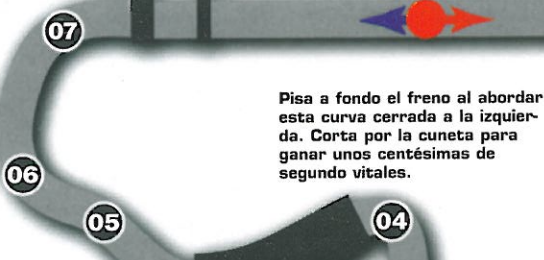






La última curva antes de la recta de salida/meta. Acelera y las prestaciones de tu coche harán el resto.

Si entras a toda leche en la primera curva tendrás que frenar en seco y pronto. Pero procura no girar demasiado pronto porque podrías salir dando trompos.



Pisa a fondo el freno al abordar esta curva cerrada a la izquierda. Corta por la cuneta para ganar unos centésimas de segundo vitales.

Dala a saco al acelerador al salir de la curva 01 y lánzate sin respirar hacia la curva 02.

Sal volando del túnel y entonces suelta un poco el gas antes de enfrentarte a la 05 y la 06.

En este punto no hace falta frenar; basta con que sueltes un poco el gas y te deslices.







GRAND VALLEY EAST SECTION

COPAS Y ACONTECIMIENTOS

Copa dominical
Desafío FF
Desafío FR (II)
Campeonato americano-japonés de deportivos (II)
Campeonato anglo-japonés de deportivos (II)
Campeonato anglo-americano de deportivos (II)
Campeonato mundial de velocidad de coches normales (II)

ENTÉRATE...

Versión menor del Speedway, esta "sección Este" del circuito suele encontrarse en las carreras de carné inferior. La recta larga ya conocida es perfecta para atrapar y adelantar a los rivales (¡siempre y cuando tu coche sea capaz de ello!)

AUTUMNRING

COPAS Y ACONTECIMIENTOS

Copa Clubman
Prueba de velocidad de coches afinados al máximo (II)

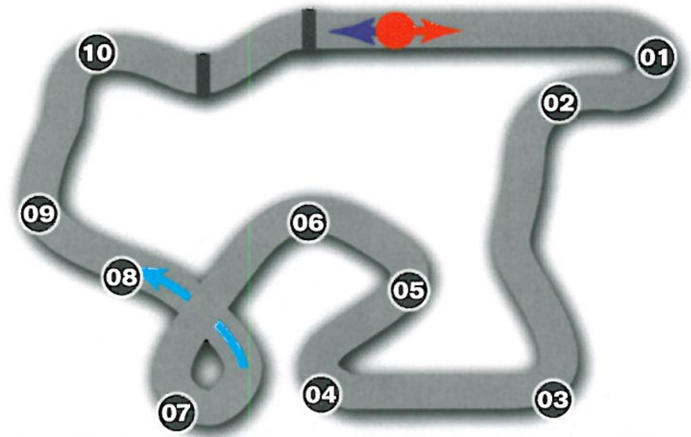
ENTÉRATE...

Aunque reconocerás al instante una pequeña parte del circuito gracias a la versión Mini, ahí se acaba la comparación. Se trata de un circuito bastante largo con muchos giros y recodos y una sola recta de notable extensión, así que aquí no priva una velocidad punta alta.

























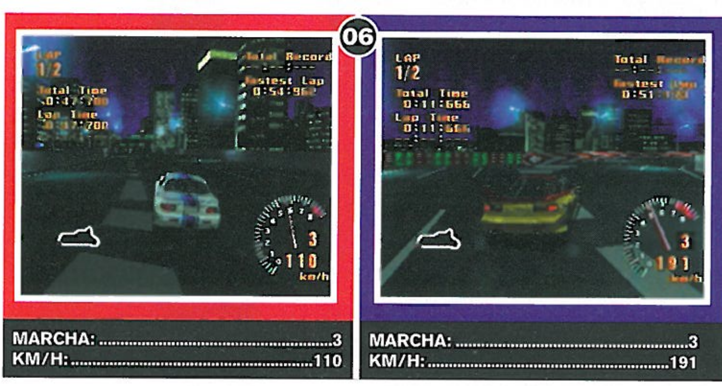
MARCHA: 4
KM/H: 175

MARCHA: 3
KM/H: 180



MARCHA: 5
KM/H: 187

MARCHA: 3
KM/H: 163



MARCHA: 3
KM/H: 110

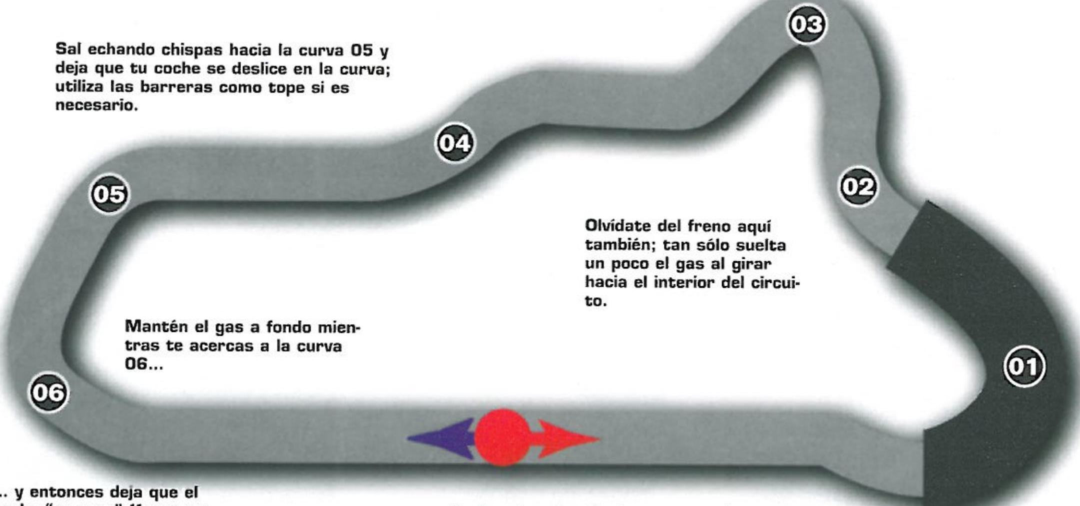
MARCHA: 3
KM/H: 191



MARCHA: 2
KM/H: 65

MARCHA: 2
KM/H: 130

Hay dos maneras de superar la curva 03: o frenas lo suficiente en la curva, o te deslizas acelerando hacia el final.



... y entonces deja que el coche "se vaya" (frena un poco sólo si te parece necesario).

Suelta el acelerador justo antes de esta izquierda (que tampoco es nada del otro mundo) y luego acelera hasta que tus neumáticos chirríen como locos.

CLUBMAN STAGE ROUTE 5

COPAS Y ACONTECIMIENTOS

Copa Clubman
Prueba mundial de velocidad de coches normales (II)
Prueba de velocidad de coches afinados al máximo (II)

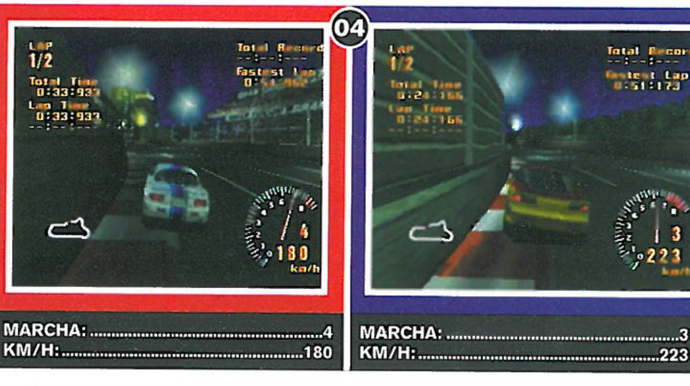
ENTÉRATE...

Clubman Stage, el menor de los tres circuitos urbanos nocturnos, no supondrá problema alguno (a menos que tu filosofía sea mantener siempre pulsado el botón de acelerador). Usa la parte trasera de tu coche de vez en cuando para impulsarte en la dirección correcta desde las barreras.



MARCHA: 4
KM/H: 145

MARCHA: 2
KM/H: 147



MARCHA: 4
KM/H: 180

MARCHA: 3
KM/H: 223

LIBRO DE RUTA



COPAS Y ACONTECIMIENTOS
Copa Clubman
Copa Gran Turismo
Copa del mundo Gran Turismo
Desafío 4x4 (II)
Campeonato americano-japonés de deportivos (II)
Campeonato anglo-japonés de deportivos (II)
Campeonato anglo-americano de deportivos (II)

ENTÉRATE...
De modo similar al Deep Forest Racing Way, el Trial Mountain (otro circuito popular) se halla en un enclave de montaña. Es un circuito rápido con montones de curvas de alta velocidad que ponen a prueba la capacidad de conducción del coche.

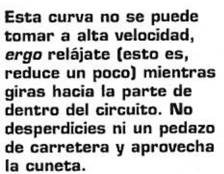


MARCHA:...............4	MARCHA:...............4
KM/H: 202	KM/H: 198

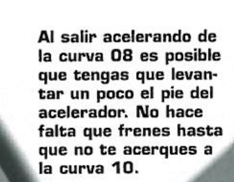


MARCHA:...............4	MARCHA:...............4
KM/H: 202	KM/H: 191

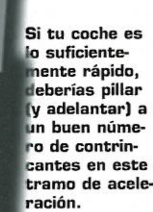
A veces en la vida es necesario frenar mucho y derrapar en una curva, aunque sólo si tu coche tiene un buen agarre. Otras veces es mejor dejarse llevar por la inercia.



Esta curva no se puede tomar a alta velocidad, *ergo* relájate (esto es, reduce un poco) mientras giras hacia la parte de dentro del circuito. No desperdicies ni un pedazo de carretera y aprovecha la cuneta.



Al salir acelerando de la curva 08 es posible que tengas que levantar un poco el pie del acelerador. No hace falta que frenes hasta que no te acerques a la curva 10.



Si tu coche es lo suficientemente rápido, deberías pillar (y adelantar) a un buen número de contrincantes en este tramo de aceleración.

03

MARCHA:...............4	MARCHA:...............4
KM/H: 226	KM/H: 181

Suelta un poco el gas antes de abordar esta doble curva rápida izquierda/derecha.

Mantén el acelerador firmemente pisado para superar esa curva facilona a la izquierda que te lleva a una pronunciada a la derecha.

En esta curva no tendría que hacer falta frenar, pero sí deberás soltar un poco el acelerador.

Al acercarte a la curva 03, levanta el pie del gas (sin pasarte) y deslízate. Luego frena a saco en la curva 04.



MARCHA:...............4	MARCHA:...............4
KM/H: 235	KM/H: 241



MARCHA:...............3	MARCHA:...............3
KM/H:...............176	KM/H: 169



MARCHA:...............2	MARCHA:...............3
KM/H: 103	KM/H: 131



MARCHA:...............2	MARCHA:...............2
KM/H:...............119	KM/H: 132



MARCHA:...............3	MARCHA:...............2
KM/H: 145	KM/H: 117



MARCHA:...............1	MARCHA:...............1
KM/H:...............83	KM/H:...............87



MARCHA:...............4	MARCHA:...............3
KM/H: 192	KM/H: 171



MARCHA:...............4	MARCHA:...............2
KM/H: 197	KM/H: 98



MARCHA:...............3	MARCHA:...............3
KM/H: 159	KM/H: 141



MARCHA:...............3	MARCHA:...............3
KM/H: 163	KM/H: 111



GRAND VALLEY SPEEDWAY

COPAS Y ACONTECIMIENTOS

Copa Gran Turismo
Copa del mundo Gran Turismo
Desafío FR (II)
Desafío 4x4
Prueba de velocidad de coches afinados al máximo (II)
Carrera de resistencia de 300 km. de Grand Valley

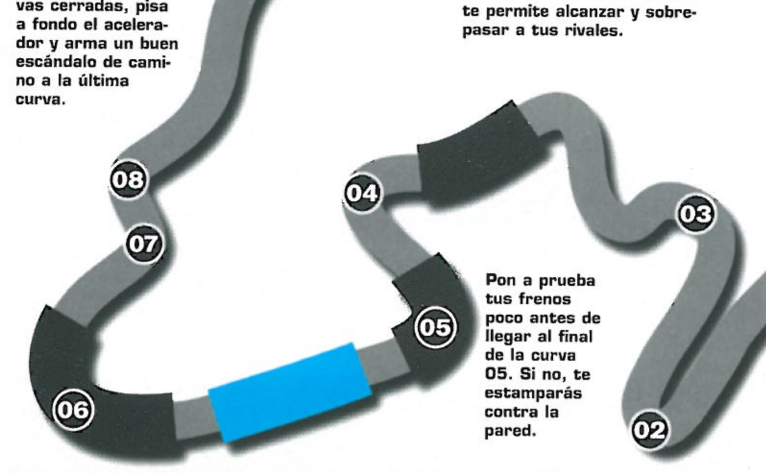
ENTÉRATE...

Speedway acoge una penosa carrera de resistencia de 60 vueltas bien entrados en las pruebas especiales. De todos los circuitos, éste se ha convertido en el favorito en la Redacción. Con sus altas velocidades, sus recodos cerrados y su multitud de puntos de adelantamiento, no es difícil ver el porqué.









Tras un par de curvas cerradas, pisa a fondo el acelerador y arma un buen escándalo de camino a la última curva.

Esta recta de alta velocidad te permite alcanzar y sobrepasar a tus rivales.

A estas alturas del circuito deberías ir ya a una velocidad respetable. Sin embargo, es posible que algunos modelos cutres no tengan el agarre suficiente para estas curvas rápidas.

Pon a prueba tus frenos poco antes de llegar al final de la curva 05. Si no, te estamparás contra la pared.

Pisa el freno con rabia antes de llegar a la siguiente curva; el trazado en 'U' de esta curva te obliga a tomarla a muy poca velocidad. Por narices.





06
MARCHA: 5 | MARCHA: 3
KM/H: 207 | KM/H: 167



DEEP FOREST RACING WAY

COPAS Y ACONTECIMIENTOS

Copa Gran Turismo
Copa del mundo Gran Turismo
Desafío FF (II)
Desafío FR
Batalla de deportivos ligeros (II)
Prueba mundial de velocidad de coches normales (II)

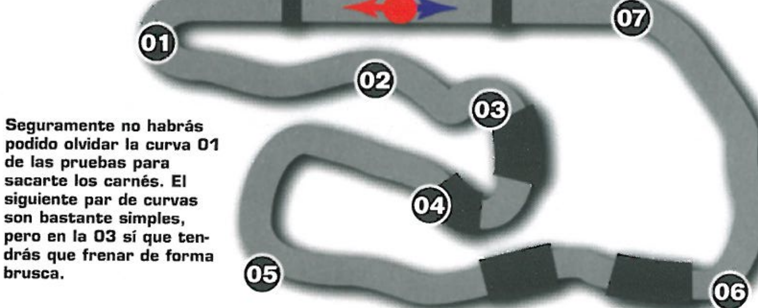
ENTÉRATE...

Quizá uno de los mejores circuitos del juego. Deep Forest Eacing Way lo tiene todo: curvas cerradas, largas curvas pronunciadas y un largo y genial tramo de carretera por el que chillar como un poseso. Lo apreciarás más cuando obtengas los coches más rápidos y caros.









Seguramente no habrás podido olvidar la curva 01 de las pruebas para sacarte los carnés. El siguiente par de curvas son bastante simples, pero en la 03 sí que tendrás que frenar de forma brusca.

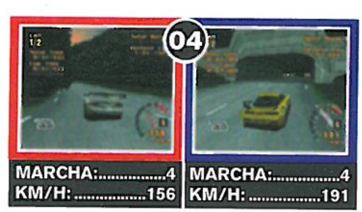
Suelta un pelín el gas mientras dejas que la inercia arrastre tu coche en esta curva rápida a la izquierda, directo hacia una recta soberbia.

Mientras la parte trasera de tu coche colea un poco, pisa a fondo el acelerador para abalanzarte sobre la curva pronunciada a la izquierda.











SPECIAL STAGE ROUTE 5

COPAS Y ACONTECIMIENTOS
Copa Gran Turismo
Copa del mundo Gran Turismo
Desafío 4x4 (II)
Campeonato americano-japonés de deportivos
Campeonato anglo-japonés de deportivos
Campeonato anglo-americano de deportivos

ENTÉRATE...
La primera fase especial de una serie de dos. Aunque es algo más larga que Clubman Stage, Route 5 no debería presentar nuevos problemas. Aparte de una fuerte curva de 180°, el resto será un paseo placentero.



MARCHA: 4 | KM/H: 145 — MARCHA: 5 | KM/H: 243



MARCHA: 5 | KM/H: 211 — MARCHA: 4 | KM/H: 211



MARCHA: 5 | KM/H: 198 — MARCHA: 4 | KM/H: 177





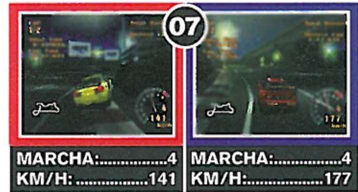
MARCHA: 3 | KM/H: 103 — MARCHA: 3 | KM/H: 129



MARCHA: 4 | KM/H: 132 — MARCHA: 4 | KM/H: 202



MARCHA: 2 | KM/H: 93 — MARCHA: 1 | KM/H: 67



MARCHA: 4 | KM/H: 141 — MARCHA: 4 | KM/H: 177

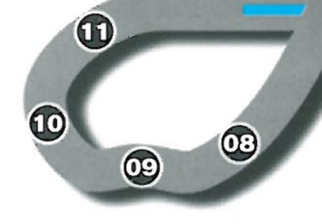
Reduce hasta ir a unos 85 km/h y abre un poco de gas —sólo el justo— para que el coche no derrape.

Pásate esta serie de curvas en zig-zag y luego levanta el pie del acelerador para entrar en la curva 05

Agarre o resbalón. Desplázate hacia la parte de fuera y gira bruscamente en esta curva cerrada a la izquierda.

Sal a toda leche de la curva 07 y no aflojes en la recta posterior. Frena sólo al llegar al chicane.

Uno de los tramos más rápidos de *Gran Turismo*. Las velocidades máximas son un clásico en esta fantástica recta de aceleración.



Tras un chicane rápido, acelera en la curva pronunciada de la derecha porque a continuación viene una recta.

Aquí estaría bien que pudieras hacer chirriar tus ruedas a 180-200 km/h, pero depende del coche que lleves.



MARCHA: 4 | KM/H: 131 — MARCHA: 4 | KM/H: 186



MARCHA: 3 | KM/H: 132 — MARCHA: 2 | KM/H: 79



MARCHA: 4 | KM/H: 157 — MARCHA: 3 | KM/H: 114



MARCHA: 4 | KM/H: 135 — MARCHA: 4 | KM/H: 160



01 — MARCHA: 3 / KM/H: 110 — MARCHA: 3 / KM/H: 142



02 — MARCHA: 3 / KM/H: 110 — MARCHA: 2 / KM/H: 91



03 — MARCHA: 2 / KM/H: 95 — MARCHA: 3 / KM/H: 146

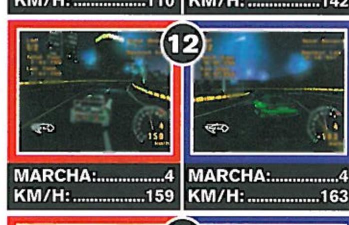
SPECIAL STAGE ROUTE 11

COPAS Y ACONTECIMIENTOS

Copa del mundo Gran Turismo
Desafío FF
Campeonato americano-japonés de deportivos
Campeonato anglo-japonés de deportivos
Campeonato anglo-americano de deportivos
Prueba mundial de velocidad de coches normales
Prueba de velocidad de coches afinados al máximo (II)
1ª carrera de resistencia nocturna SS Route 11
2ª carrera de resistencia nocturna SS Route 11

ENTÉRATE...

El test definitivo a la habilidad de un conductor. Si bien no está lleno de curvas y rectas a alta velocidad (¡bueno, sí, hay una!), las curvas de 90 y 180 grados pondrán nerviosos a los mejores pilotos. Los corredores más experimentados podrán hacer derrapar los bordes traseros de sus coches contra las barreras para evitar reducciones de velocidad innecesarias.



12 — MARCHA: 4 / KM/H: 159 — MARCHA: 4 / KM/H: 163



11 — MARCHA: 2 / KM/H: 97 — MARCHA: 2 / KM/H: 101



10 — MARCHA: 2 / KM/H: 93 — MARCHA: 2 / KM/H: 74



08 — MARCHA: 3 / KM/H: 107 — MARCHA: 2 / KM/H: 85



06 — MARCHA: 4 / KM/H: 161 — MARCHA: 3 / KM/H: 152



09 — MARCHA: 4 / KM/H: 174 — MARCHA: 3 / KM/H: 125



07 — MARCHA: 2 / KM/H: 82 — MARCHA: 3 / KM/H: 118



05 — MARCHA: 4 / KM/H: 161 — MARCHA: 3 / KM/H: 111



04 — MARCHA: 3 / KM/H: 85 — MARCHA: 2 / KM/H: 93

CIRCUITO DE PRUEBAS

COPAS Y ACONTECIMIENTOS

Copa megavelocidad

ENTÉRATE...

Aunque sólo se use una vez en una copa o prueba (Megavelocidad), el circuito de pruebas presta un servicio bastante importante: puedes someter a prueba la aceleración de tu coche a corto, medio y largo alcance, así como el potencial de velocidad punta.



01 — MARCHA: 5 / KM/H: 287



02 — MARCHA: 6 / KM/H: 330



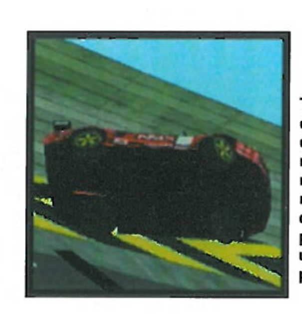
03 — MARCHA: 6 / KM/H: 358



Alzar el vuelo no es fácil, pero nosotros lo conseguimos. ¡Durante unos metros, al menos!



04 — MARCHA: 6 / KM/H: 330



Tras el éxito en la prueba de vuelo, nos montamos en nuestro modelo especial NSX para dar unos trompos.

Editor: **Sony**
Distribuidor: **Sony**
Precio: **8.990 pesetas**

ANNA KOURNIKOVA'S
SMASH COURT TENNIS

Si los de siempre buscáis aquí un truco para **desnudar a la famosa tenista**, desengañaos: ¡**no existe** tal truco! Pero, de todas maneras, sí os desvelamos todo su **equipamiento secreto**, así como los 24 jugadores **ocultos** que tiene este gran juego.

JUGADORES SECRETOS

Hay un buen puñado de jugadores extra para descubrir ganando los torneos callejeros. Los jugadores secretos se pueden conseguir únicamente en el modo Exhibición. Pulsa L2 + R2 en la pantalla de selección de personajes para revelar los que has ido consiguiendo (también puedes pulsar Select para alternar entre jugadores normales o secretos)


CELESTE Diestra, estilo de juego todoterreno.


PEACH Diestra, estilo de juego en línea de fondo.


OWEN Diestro, estilo de juego en la red.


XIAOMIN Diestra, estilo de juego en la red.


SASHA Diestra, estilo de juego en línea de fondo.


TIFFANY Diestra, estilo de juego todoterreno.


ACEA Diestra, estilo de juego todoterreno.


EMILIE Diestra, estilo de juego todoterreno.


CLARA Diestra, estilo de juego todoterreno.


TARA Diestra, estilo de juego todoterreno.


ROBYN Diestra, estilo de juego todoterreno.


REIKO ¡Sí, es la piba de *Ridge Racer*! Diestra, estilo de juego en la red.


RICHARD El caracuadrada de *Time Crisis*. Diestro, estilo de juego todoterreno.


YOSHIMITSU El espadachín de *Tekken*. Diestro, estilo de juego en línea de fondo.


HEIHACHI El abuelete de *Tekken*. Diestro, estilo de juego en línea de fondo.


PAC-MAN El mítico tragabolas. Diestro, estilo de juego todoterreno.


TROY Diestro, estilo de juego todoterreno.


SHERUDO El malo de *Time Crisis*. Diestro, estilo de juego todoterreno.


SAM Diestro, estilo de juego todoterreno.


RED ACE Diestro, estilo de juego en línea de fondo.


EDDY Otro Tekkenero. Diestro, estilo de juego en la red.


LAMAR Diestro, estilo de juego todoterreno.


COACH Diestro, estilo de juego todoterreno.


DRAGON Diestro, estilo de juego en línea de fondo.



▲ En efecto, es el Tekkenyayo Heihachi intentando colarle una bola al comebolas por antonomasia, Pac-Man.



Para acabar un encuentro, presiona L1 + R1 + Start y volverás a la intro del juego.



El súper tiro (□) es demasiado difícil de dominar, así que mejor que no lo utilices.



Después de enviar al oponente a por una pelota cerca de los límites, golpea la siguiente bola hacia el lado opuesto y seguramente no llegará a tiempo para devolverla.

EQUIPAMIENTO EXTRA

Ganando los Grand Slams puedes conseguir Ítems extra, que van desde mejores raquetas hasta tinta invisible, máscaras o ¡una zanahoria gigante!


Raquet de fuego Deja una estela ígnea cuando golpeas con ella.


Raqueta dinamita Aparte de la estela ígnea, produce una ruidosa explosión al golpear.


Raqueta de ondas La bola produce ondas acuáticas cuando rebota.


Raqueta dorada Pulsa R2 para que esta ostentosa raqueta brille.


Raqueta plateada Como con la dorada, pulsa R2 para que brille.


Raqueta eléctrica Similar a la de fuego, produce una peligrosa estela eléctrica.


Botella de cola Con o sin dioxinas, puedes usar esta botella de plástico como raqueta.


Raqueta atún Produce un curioso sonido húmedo al golpear.

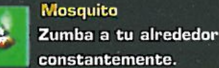

Raqueta de luz y color Da a la bola una cola similar a la de un cometa.


Sartén improvisada pero efectiva raqueta.


Raqueta carmesí Al golpear, deja una estela color carmesí.


Tinta invisible Te convierte en un ser invisible, como los billetes de diez mil.


Zapatos humeantes Dejan un rastro de humo al moverte.


Mosquito Zumba a tu alrededor constantemente.

Pollito hambriento Estos cucos polluelos te seguirán por toda la pista.

Raqueta espada Con este sable de luz la Fuerza te acompaña

Raqueta Arco Iris Deja una estela de colorines al golpear.

Multiimagen Deja una estela de imágenes fantasmales.

Huellas Deja una estela de sucias huellas que desaparecen.

Máscara Panda El jugador se pondrá la máscara de un panda gigante.

Máscara de luchador La máscara idónea para desconcertar a tu oponente.



Raqueta espejismo Deforma la vista de la bola al golpearla.


Zanahoria Anna jugará con una enorme zanahoria (ejem...).


Balón de fútbol Se queda en la pista para que puedas regatear con él.



JUGADORES ESTÁNDAR

Los 24 jugadores tienen múltiples habilidades. Para ayudarte a elegir, los hemos puesto en orden de preferencia tanto chicos como chicas. En general, los chicos son más fuertes, aunque las mejores de entre las chicas puedan competir con los varones más petardos.

LAS CHICAS



Zurda
Servicio ....☆☆☆☆
Golpe ....☆☆☆
Volea ....☆☆☆☆
Smash ....☆☆
Velocidad ....☆☆☆

1 Taylor
El mejor servicio de las señoritas.



Diestra
Servicio ....☆☆☆
Golpe ....☆☆☆
Volea ....☆☆☆☆☆
Smash ....☆☆☆
Velocidad ....☆☆☆

2 Summers
Buena todoterreno, espectacular volea.



Diestra
Servicio ....☆☆☆
Golpe ....☆☆☆
Volea ....☆☆☆
Smash ....☆☆
Velocidad ....☆☆☆☆

3 Kournikova
Buena todoterreno y además rápida.



Diestra
Servicio ....☆☆☆
Golpe.................☆☆
Volea ....☆☆
Smash..........☆☆☆☆
Velocidad ....☆☆☆☆

4 Jasmine
Golpeadora rápida con un servicio decente.



Zurda
Servicio ....☆☆
Golpe ....☆☆☆
Volea............☆☆☆☆
Smash ....☆☆☆
Velocidad.........☆☆☆

5 May
Todoterreno media, buena volea.



Diestra
Servicio ....☆☆
Golpe ....☆
Volea ....☆☆☆☆☆
Smash..........☆☆☆☆
Velocidad ....☆☆☆☆

6 Celine
Una rápida y buena jugadora en la red.



Diestra
Servicio ....☆☆
Golpe ....☆☆☆
Volea ....☆☆
Smash ....☆☆
Velocidad..........☆☆☆

7 Davies
Ni mucho ni poco ni para comerse el coco.



Diestra
Servicio............☆☆☆
Golpe..................☆☆
Volea ....☆
Smash ....☆☆
Velocidad ....☆☆

8 Viki
Servicio decente y poco más.



Diestra
Servicio ....☆☆
Golpe..................☆☆
Volea ....☆
Smash..........☆☆☆☆
Velocidad ....☆☆

9 Mai
Buen golpe y para de contar.



Diestra
Servicio ....☆☆
Golpe ....☆
Volea ....☆
Smash....................☆
Velocidad ....☆☆☆☆

10 Jordan
Es rápida pero le falta habilidad.



Zurda
Servicio ....☆☆
Golpe ....☆
Volea ....☆☆☆
Smash ....☆☆☆
Velocidad ....☆☆

11 Alyssa
No es gran cosa, pero es mona ¿no?



Diestra
Servicio ....☆
Golpe ....☆
Volea ....☆☆
Smash ....☆☆
Velocidad ....☆

12 Akiko
La peor con diferencia.

JUGADORES ESTÁNDAR

Los chicos son jugadores mucho más fuertes que las señoritas, en teoría. Al igual que ellas tienen multitud de habilidades distintas, así que asegúrate de verlas antes de elegir un jugador, especialmente contra un oponente humano. No querrás utilizar a Linn contra el machote de Renzo...

LOS CHICOS



Diestro
Servicio.......☆☆☆☆☆
Golpe ....☆☆☆
Volea............☆☆☆☆
Smash ....☆☆☆☆☆
Velocidad ....☆☆☆☆

1 Renzo
El mejor jugador sin ningún tipo de duda.



Diestro
Servicio ....☆☆☆☆
Golpe............☆☆☆☆
Volea ....☆☆☆
Smash ....☆☆☆☆☆
Velocidad ....☆☆☆☆

2 Rogers
Súper smasher y un gran todoterreno.



Diestro
Servicio ....☆☆☆☆
Golpe ....☆☆☆
Volea ....☆☆☆
Smash ....☆☆☆
Velocidad ....☆☆☆☆

3 Chan
Un buen y rápido jugador todoterreno.



Zurdo
Servicio.......☆☆☆☆☆
Golpe ....☆☆☆
Volea ....☆☆☆
Smash..........☆☆☆☆
Velocidad..........☆☆☆

4 Dann
Gran servicio y bueno en todos los terrenos.



Zurdo
Servicio ....☆☆☆☆
Golpe..................☆☆
Volea............☆☆☆☆
Smash..........☆☆☆☆
Velocidad..........☆☆☆

5 Desousa
Buenos servicios y voleas garantizados.



Diestro
Servicio.......☆☆☆☆☆
Golpe ....☆☆☆
Volea............☆☆☆☆
Smash ....☆☆☆☆☆
Velocidad ....☆☆

6 Goodman
Gran habilidad, pero demasiado lento.

Zurdo
Servicio.......☆☆☆☆☆
Golpe ....☆☆☆
Volea ....☆☆☆
Smash ....☆☆☆
Velocidad..........☆☆☆

7 Rufus
Gran servicio, y bastante buen todoterreno.



Zurdo
Servicio.......☆☆☆☆☆
Golpe ....☆☆☆
Volea ....☆☆☆
Smash..........☆☆☆☆
Velocidad ....☆☆

8 Pierce
Idéntico a Dann, pero más lento.



Diestro
Servicio.......☆☆☆☆☆
Golpe ....☆☆☆
Volea ....☆
Smash ....☆☆☆☆☆
Velocidad..........☆☆☆

9 Michaels
El mejor servicio y la peor volea todo en uno.



Diestro
Servicio ....☆☆☆☆
Golpe ....☆☆☆
Volea..................☆☆
Smash ....☆☆☆
Velocidad..........☆☆☆

10 Peters
Un todoterreno realmente mediocre.



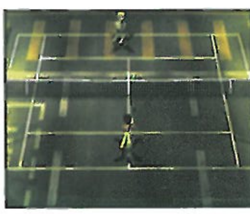
Diestro
Servicio ....☆☆☆☆
Golpe..................☆☆
Volea ....☆☆☆
Smash ....☆☆☆
Velocidad..........☆☆☆

11 Diaz
Parecido a Peters, con un golpe muy flojo.

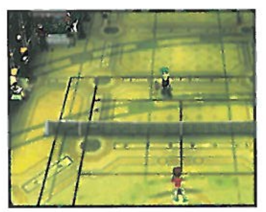


Diestro
Servicio ....☆☆☆☆
Golpe..................☆☆
Volea ....☆
Smash ....☆☆
Velocidad..........☆☆☆

12 Linn
Una falta general de talento hecha tenista.



▲ Los jugadores secretos en directo. En esta ocasión, Eddy de *Tekken 3* se las ve y se las desea contra el rubio Lamar.



▲ Más jugadores secretos. Coach intenta ganarle una bola al morcillón de Dragon.



CONSEJO

El servicio ancho es un arma muy efectiva: justo después de lanzar la bola al aire, mantén pulsado el controlador hacia los límites del campo y presiona ● o ✕ poco después.



CONSEJO

Para devolver un servicio ancho, muévete hasta estar cerca del límite del campo– aunque no tanto como para que no puedas devolver a tiempo un servicio central.



CONSEJO

Si tu oponente te fuerza a buscar una pelota cerca de los límites, utiliza un tiro débil (o incluso un globo) y así tendrás más tiempo para volver a una posición adecuada.



CONSEJO

Contra los oponentes de la CPU, la mejor táctica es ser temerario: subir corriendo a la red para ganar una volea cuanto antes mejor es mejor que intercambiar golpes desde la línea de fondo.

LIBRO DE RUTA

Editor: **Eidos**
Distribuidor: **Proein**
Precio: **4.990 pesetas**

CUARTA (¡Y ÚLTIMA!) PARTE

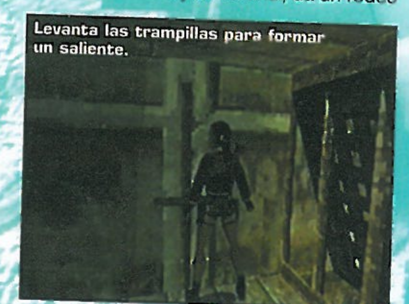
TOMB RAIDER II

Como le cantamos aquello del **"no te vayas todavía, no te vayas por favor..."**, Lara nos ha prometido **volver pronto**. Teniendo en cuenta que para **Tomb Raider IV** falta aún un rato y que **la única** de sus aventuras que nos falta por desgranar **es la primera**, hemos sacado nuestras conclusiones...

EL PALACIO DE HIELO

Dispara a la campana para abrir la puerta y crúzala. Ten cuidado con los paneles del suelo que impulsan a Lara hacia arriba: pueden ser mortíferos. Ve a la derecha y alinéate con el trampolín de debajo del agujero largo y que tiene una campana encima. Saca las pistolas de antemano y ve disparando mientras corres hacia delante y das botes: tienes que darle a la campana para abrir una de las puertas de salida del área que hay en la sala, cerca de la pendiente por la que te deslizas.

Ahora corre hacia el trampolín doble, en dirección a las puertas de salida, y agárrate en cuanto te eleves para alcanzar el saliente de encima. Pulsa el interruptor (1) que hay allí para bajar la jaula de los yetis (y soltarlos). Déjate caer y tirotea a los tres. Desde la sección de madera que hay arriba, da un salto hacia la jaula larga y estrecha. Mata al yeti del final, da un rodeo

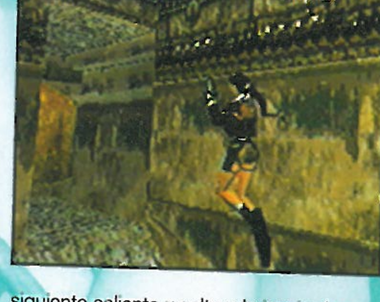

Levanta las trampillas para formar un saliente.

y dale al interruptor (2) para alzar las trampillas que hay cerca. (Ver Secreto 1.)

Regresa a la sala de las puertas y corre hacia el nuevo saliente y al trampolín, agarrándote en cuanto salgas despedido. Gírate hacia la campana y salta para dispararle, lo cual abrirá la segunda puerta de debajo.

Salta a la pendiente de la izquierda para deslizarte por ella. Cruza para hallar otro trampolín. Corre hacia él desde la izquierda para asirte al saliente de encima. Encarámate y salta de espaldas, manteniendo pulsado el botón de salto para que Lara siga saltando de pendiente a pendiente. Aguanta c para inclinarte hacia la derecha y dispara a la campana que hay allí. Luego mantén pulsado g hasta que Lara bote al saliente de la izquierda.

Sube por la puerta abierta y sube por la escalera al saliente de la derecha. Trepa al

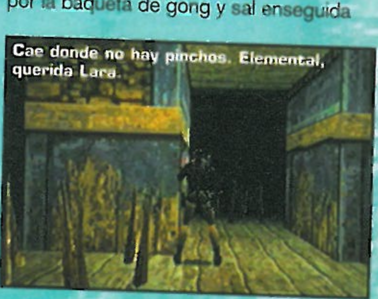

No pares de saltar entre las rampas.

siguiente saliente y salta a la izquierda. Mata al yeti y sube por la abertura de la derecha. Delante de ti verás una cueva grande: el camino rocoso de la derecha lleva a una puerta sellada. (Ver Secreto 2.) Déjate caer al suelo y sigue el pasadizo que da otra cueva grande, matando a los cuatro tigres blancos.

Agénciate la máscara tibetana del bloque del fondo. Vuelve al camino rocoso de la derecha que hay en la sala anterior, donde ya se ha abierto la puerta. Crúzala y sigue el pasadizo, matando al yeti cuando te tires junto al enladrillado. Acaba con otro yeti de debajo, a través de los agujeros del suelo. Cuélgate-suéltate desde el medio del último agujero para evitar los pinchos de debajo.

Enciende una bengala y sal al balcón de la izquierda. A su izquierda, inserta la máscara para abrir la puerta que hay justo a la izquierda del balcón de la sala oscura. Cruza y pasa por el puente de cuerda.

Sigue el pasadizo para salir por encima de la capa de hielo del nivel anterior. Salta hacia el interruptor (3) y acciónalo para derretir el hielo. Déjate caer y extermina a los tigres blancos. Nada más allá de la baqueta de gong (Gong Hammer) hacia la siguiente piscina y mata a los tres yetis desde la parte poco profunda. Ve ahora por la baqueta de gong y sal enseguida


Cae donde no hay pinchos. Elemental, querida Lara.

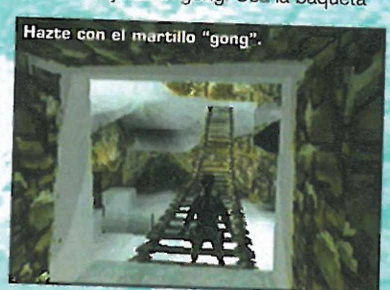
de la piscina infestada de barracudas en la que disparaste a los yetis.

Recorre el pasadizo de la derecha y dale al yeti para el pelo. Sube las escaleras y cruza la puerta. Gira a la derecha para ver unas cuantas bolas de nieve: haz que caigan y apártate rápidamente con una voltereta hacia atrás. Luego echa a correr hacia la entrada.

Uf. Ve a la izquierda y deslízate de espaldas para aferrarte al borde. Desplázate a la izquierda con las manos hasta poder ver un saliente detrás de ti


El puente aquel del último nivel.

(usando L1). Aúpate y salta de espaldas para caer sobre él. Da un salto largo para asirte a la pared de hielo y sube luego a la entrada de encima. Deslízate de espaldas, sujétate al borde de la pendiente y cuélgate-suéltate junto al gong. Usa la baqueta


Hazte con el martillo "gong".

para golpearlo y abrir así las puerta del palacio. (Ver Secreto 3.) Salta y aúpate a la pendiente de la izquierda para deslizarte. Déjate caer y pasa por la entrada. Toma el Talion y sal, instante en el cual te ataca el guardián gigante. Ahora es el momento de usar el lanzagranadas: hacen falta ocho impactos para liquidarlo. Ve moviéndote (o escóndete en la cabaña si la abriste), pero ¡no caigas por el borde! Cuando la haya diñado, habrás completado el nivel.

Secreto 1: Dragón de oro

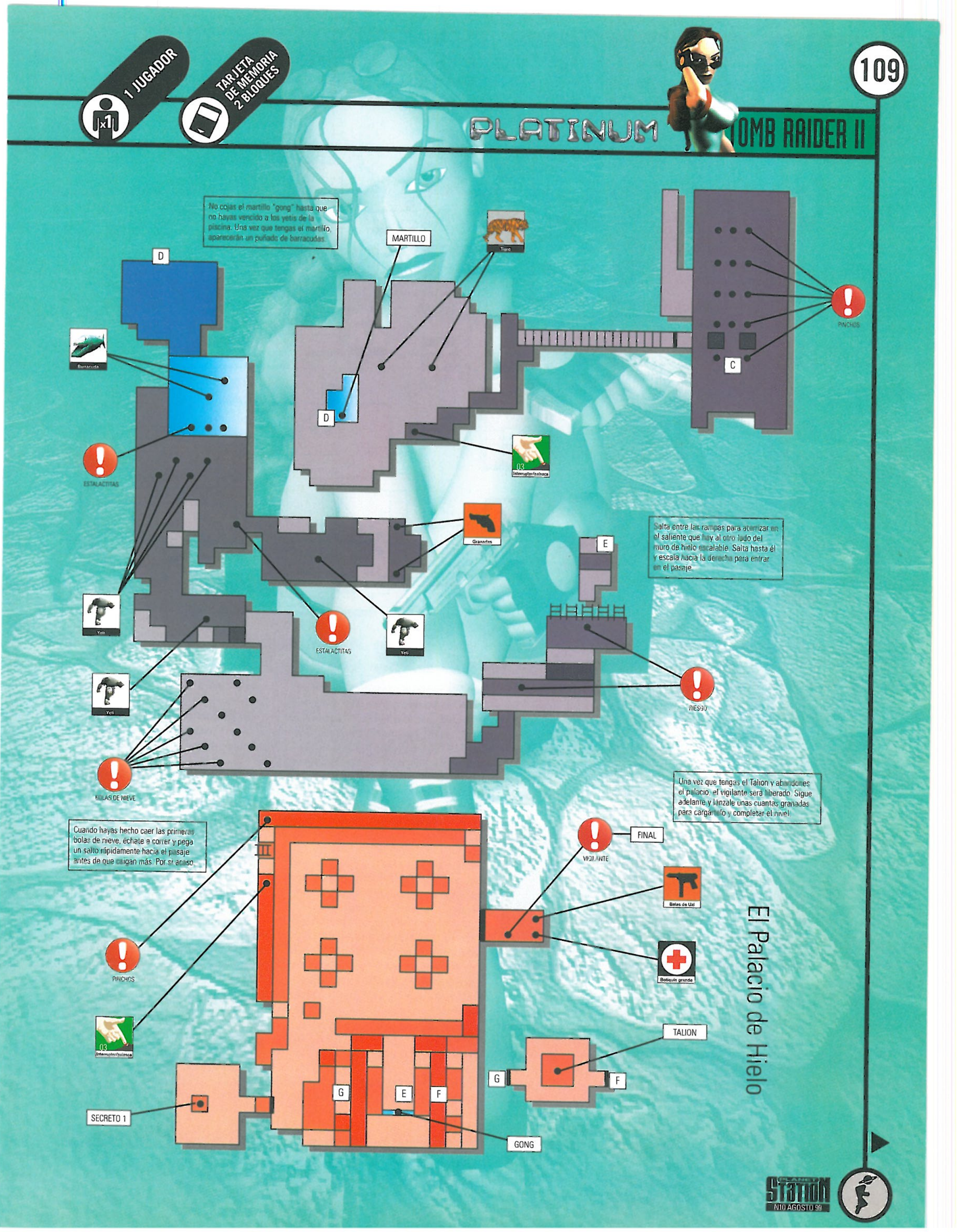
Vuelve a la jaula angosta y tira del bloque (el segundo desde la izquierda según entras por las barras), luego empújalo de lado para revelar una entrada a una sala grande.

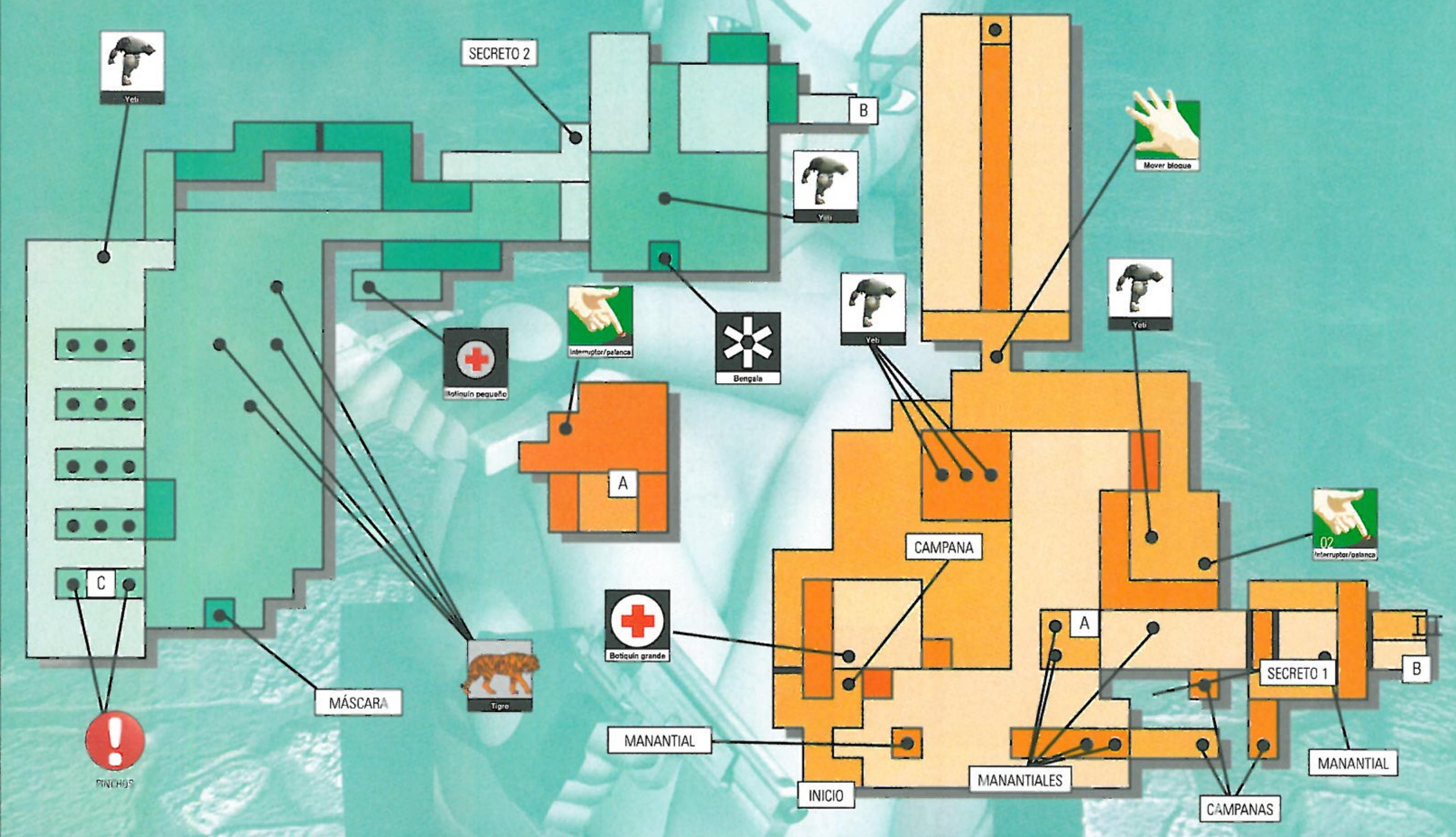
Secreto 2: Dragón de piedra

Está en el pasadizo oscuro a la derecha de la cueva. Enciende una bengala y salta hacia delante para agarrarte a una rampa.

Secreto 3: Dragón de jade

Antes de pillarte el Talion, déjate caer al campo de hielo y dirígete a la escalera que hay cerca del rincón del fondo. Salta para asirte a ella y baja. Enciende una bengala y gira a la izquierda. Déjate caer por medio de una plataforma y gírate para hallar un interruptor (4). Púlsalo para abrir la cabaña de cerca del palacio. Sube otra vez por la escalera y salta de vuelta al campo de hielo. Luego encamínate a la cabaña (que además resulta ser un útil escondrijo cuando te enfrentas al guardián) para hallar el secreto.


1 JUGADOR
TARJETA DE MEMORIA 2 BLOQUES
PLATINUM
TOMB RAIDER II
No cojas el martillo "gong" hasta que no hayas vencido a los yetis de la piscina. Una vez que tengas el martillo, aparecerán un puñado de barracudas.
MARTILLO
Tigre
D
Barracuda
PINCHOS
C
D
ESTALACTITAS
Interruptor/palanca
Granadas
Salta entre las rampas para aterrizar en el saliente que hay al otro lado del muro de hielo escalable. Salta hasta él y escala hacia la derecha para entrar en el pasaje.
E
Yeti
ESTALACTITAS
Yeti
Yeti
RIESGO
BOLAS DE NIEVE
Una vez que tengas el Talion y abandones el palacio, el vigilante será liberado. Sigue adelante y lánzale unas cuantas granadas para cargártelo y completar el nivel.
Cuando hayas hecho caer las primeras bolas de nieve, échate a correr y pega un salto rápidamente hacia el pasaje antes de que caigan más. Por si acaso.
FINAL
VIGILANTE
Balas de Uzi
PINCHOS
Botiquín grande
El Palacio de Hielo
Interruptor/palanca
TALION
G
F
G
E
F
SECRETO 1
GONG



Secreto 1: Dragón de oro
Mientras te deslizas por la primera catarata, efectúa un giro en el aire (n+1) para deslizarte de espaldas. Aférrate al borde de la cascada, desplázate a la izquierda con las manos y encarámate a por el secreto.

Secreto 2: Dragón de piedra
No cedas a la tentación de dejarte caer desde la primera escalera para sujetarte al saliente secreto, ya que caerás a la lava y la palmarás. Desde la pasarela baja, usa las manos para desplazarte a la derecha por la grieta y llegar al secreto.

Secreto 3: Dragón de jade
Sube a la derecha y deslízate por el siguiente surco al trampolín. Inclínate hacia delante en el aire para caer sobre un techo. Gira a la derecha y da un salto largo para agarrarte al saliente del secreto. Desde aquí puedes saltar de regreso al saliente de la cuesta.

EL TEMPLO DE XIAN

Ve por las salas iluminadas con antorchas para salir a una estancia grande. Corre por la pasarela para tirarte a través de una trampilla a una larga sección de bajada. Salta la cuchilla mientras bajas a la catarata. (Ver Secreto 1.)

Acabas en una piscina con unos peces rabiosos. Sal del agua por el saliente de la escalera y dispárales. Luego nada a través


Tírate por la trampilla. ¡Sin miedo!

de la gran abertura de debajo para salir junto a las puertas del templo. Cárgate a los dos tigres que saltan a por ti y vete a la izquierda para encontrar un trampolín. Písalo desde la izquierda y luego, en el aire, tira hacia delante (no demasiado pronto) para caer sobre el tejado. Ve al otro lado a darle al interruptor (1) que abre la trampilla de encima de la escalera en la piscina de antes. Abate al águila.

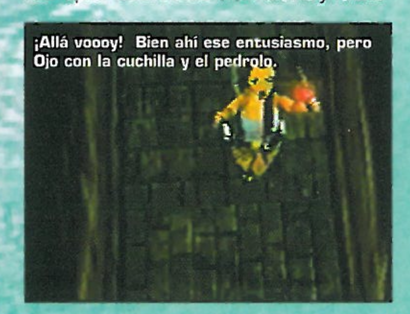
Cuélgate/suéltate, vuelve nadando a la escalera y sube al pasadizo, matando a la araña. Ve a la sala grande que tiene una larga caída a la lava, fatal al contacto. Gírate y cuélgate/suéltate para hallar una escalera. Baja por ella y déjate caer para agarrarte al siguiente saliente. Desplázate a la izquierda por la grieta y sigue el camino para bajar por otra escalera, sujétate al saliente de debajo y encarámate. (Ver Secreto 2.) Salta desde el borde de la pasarela para alcanzar la escalera y sube por ella.

Sube por la siguiente escalera y sigue el camino hasta la sala del foso de púas. Sube por la pared de enfrente del foso y luego ve a la derecha, contra la pared; salta para dar una voltereta hacia atrás y llegar a una cuesta, y da enseguida un salto para caer en la pared. Ve por la parte más alta para ver una tabla inestable: salta a su extremo más alejado y tírate recto al bloque que tiene cartuchos de escopeta. Da un salto largo a la cuesta, salta desde el lado izquierdo a la siguiente cuesta y vuelve a saltar para caer en un pilar. Déjate caer a la derecha para hallar unas granadas entre los pinchos.

Sube por los bloques de ahí cerca para agarrarte a la grieta de encima y desplázate a la izquierda para auparte junto al interruptor (2). Acciónalo para abrir las puertas del templo junto a la piscina. Sigue el camino y sal de un salto junto a la catarata para volver allí. Prepárate a disparar a las cuatro estatuas que han cobrado vida y cruza las puertas. Deja atrás cuchillas y estatuas y métete por el pasadizo abierto del final.

En la sala con otra piscina de lava, da un salto largo desde el saliente para deslizarte hacia delante por la plataforma inclinada. Salta cerca del final para alcanzar la siguiente cuesta y deslízate antes de saltar. Salta dos veces más para asirte a un saliente y aúpate. Sube por los bloques hasta lo más alto de la sala y da un salto largo para sujetarte a la plataforma junto a la salida.

Recorre el pasadizo hacia el falso interruptor (no puedes accionarlo) y cae por la trampilla. Tira hacia delante desde el fondo de la cuesta (no saltes) y corre hacia el interruptor de enfrente (3). Púlsalo y rueda


¡Allá voooy! Bien ahí ese entusiasmo, pero Ojo con la cuchilla y el pedrolo.

para volver a correr por el camino y evitar los muros de pinchos corredizos. Cruza la puerta.

Sigue el pasadizo, salta de espaldas y luego a la izquierda para eludir el primer pedrusco. Al doblar la esquina bajará rodando otro, así que salta por la izquierda al saliente alto. Corre por el saliente de debajo de la escalera para atraer el último canto rodado y tírate por el lado izquierdo.

Sube por las escaleras a un saliente de encima de una sala oscura, y enciende, pues, una bengala. Dale al interruptor (4) del rincón del fondo a la derecha y dispara al tigre que te ataca. Aúpate al pasadizo que hay a la izquierda del interruptor, ponte de espaldas a las cuchillas y avanza paso a paso hacia atrás y a la izquierda donde no pueden dañarte. Tírate para deslizarte a la sala de las cuchillas giratorias. Calcula bien cuándo pasarlas corriendo para llegar a la salida de enfrente.

Sales a una pasarela encima de la primera sala del templo. Abate a las dos águilas, salta al saliente de la izquierda y pulsa el botón (5) para abrir durante unos momentos la puerta grande del otro lado. Para cruzarla, rueda de inmediato tras pulsar el botón, luego corre y salta por medio del techo.

Sigue el pasadizo hasta una sala con pinchos oscilantes. Manténte al lado de la pasarela y pásalos corriendo con tiento (¡eh!, ¡es como la prueba aquella de *Gladiadores americanos*!). Pulsa el botón de la derecha (6) y salta enseguida a la izquierda para darle al otro (7). Corre rápidamente al vestíbulo para llegar a la salida.

Al salir a una sala grande, un canto rodado cae detrás de ti, o sea que corre enseguida al final de la pasarela y salta para aferrarte saliente del fondo. Aúpate para hallar el sello del dragón (Dragon Seal). Salta a cualquiera de los salientes a

DERRUMBE
DERRUMBE
PINCHOS MÓVILES
Balas automáticas
Araña
Balas automáticas
SELLO DEL DRAGÓN
SECRETO 3
MANANTIAL
MANANTIAL
CANTOS RODADOS
Águila
Barracuda
CANTOS RODADOS
Botiquín pequeño
Mover bloque
¡GIGANTE!
Balas de Uzi
Bengala
LLAVE 2
Araña
Balas M16
Cartuchos escopeta
PARED DE PINCHOS
Botiquín pequeño
Barracuda

los lados de la estatua y sube por los bloques a la sala oscura. Pulsa el botón (8) para crear plataformas en la lava. Salta por las bajas de la parte derecha de la sala (mirando desde la sala oscura), gira a la izquierda, da un salto largo a la pendiente del medio de la sala y salta para asirte al bloque. Encarámate, deslízate al otro lado y salta al saliente plano.

En el pilar alto, gira a la derecha y da un salto largo para sujetarte al pilar junto al muro. Gira a la derecha y a un salto largo para bajar a la plataforma junto al trampolín. Salta a dicho trampolín e inclínate hacia delante en el aire para caer en el saliente alto; da un paso atrás enseguida y agárrate al borde para evitar el pedrolo que baja



rodando. Súbete y salta en diagonal a la derecha hacia la siguiente plataforma, y corre hacia el siguiente surco (que no te hace deslizarte) para esquivar otro canto rodado. (Ver Secreto 3.)

Sigue saltando por las plataformas para subir la cuesta y dispara al águila cerca de la cumbre. Salta para sujetarte a la siguiente plataforma, da un salto largo para llegar cerca de la puerta y crúzala de un salto. Tira dos veces de la caja para revelar un pasadizo. Cruza la sala oscura y dale al interruptor (9) para abrir la trampilla. Déjate caer sobre una pendiente, perseguido por un canto rodado: corre por la izquierda al final para deslizarte por una pendiente al techo del templo. Mata a los dos tigres de debajo y cuélgate/suéltate al suelo. Inserta el sello del dragón cerca de la puerta para abrirla.

Cruza y sigue el pasadizo, evitando la cuchilla rotatoria. Deslízate por la pendiente y acciona enseguida los tres interruptores de mango verde (10-12) para abrir la salida ¡antes de que te aplaste el techo de pinchos! Eso no sería muy agradable.

Salta por las plataformas al saliente que hay sobre una gran piscina. Dispara a los peces, salta al agua y tira de la palanca (13) para subir el nivel del agua. Sal a tomar aire y pasa nadando por el túnel ancho, pero ignora la palanca de la izquierda. Gira a la derecha para meterte en un túnel angosto y tira de la palanca que hay allí (14); luego cruza la puerta y tira de la palanca (15) de dentro para abrir la gran puerta negra que había en la piscina. Sal otra vez a por aire, sumérgete y cruza las puertas abiertas. Tira de la palanca (16) de allí para abrir la puerta de encima de la piscina grande. Crúzala, deshazte de los peces y agarra la munición. Ve vadeando a la sala pequeña y dale al interruptor (17). Huye de los pinchos deslizantes y déjate caer por la trampilla. La corriente acuática te llevará a la llave de oro (Gold Key, 1), así que píllatela y sal por el enrejado que hay por ahí para ir a parar a la piscina de fuera del templo.

Vuelve al saliente de la escalera con el cerrojo, en la piscina colindante. Usa la llave para abrir el enrejado. Nada a través

del pasadizo, sumergiéndote al final para girar a la derecha e ir a través de la abertura. Gira de nuevo a la derecha y cruza el enrejado abierto. Evita al pescadito y tira de la palanca (18) de la parte trasera del primer pilar, luego sal y nada por el pasadizo abierto para emerger en una cueva grande.

Sal del agua junto a las cataratas y mata a las arañas, incluidas las gigantes, a lo largo del túnel oscuro y de la cueva. Salta por los salientes de la parte externa (ver mapa), brinca a la pasarela en forma de 'L' y luego enseguida otra vez hacia atrás para disparar a la araña gigante. Desde la pasarela, da un salto largo para caer en el pilar central. Efectúa un salto largo para sujetarte al pilar que hay cerca de la entrada alta. Salta para agarrarte y cruza el pasadizo corto para salir sobre la cueva de la piscina.

Da un salto largo para asirte al pilar junto a las rocas del medio. Súbete para hacerte con la llave de plata (Silver Key, 2), luego salta al agua y vuelve por donde viniste al exterior del templo. Usa la llave para abrir la puerta cerrada de la derecha. Dentro, salta adelante y sujétate a las plataformas para subir la cuesta, esquivando más cantos rodados. Gira a la izquierda en lo más alto y cruza el puente, matando un tigre y un águila. Dispara al tigre de la siguiente sala, sube al pilar inclinado bajo y salta hacia atrás para ir al más alto. En este cruce, una ruta lleva a unos trampolines, mientras que en la otra hay una cuchilla giratoria. Salta (no trepes) al lado derecho, más allá de la cuchilla, para hallar una sala con otra cuchilla junto a un puente. Esquívala y pulsa el botón (19) al otro lado del puente para abrir una puerta sobre los trampolines. Vuelve allí y, de cara a la pared, da una voltereta hacia atrás para caer en el primer trampolín y deja que éstos te impulsen hacia arriba: inclínate adelante sólo tras el cuarto bote para agarrarte al saliente.

Cárgate al águila y cruza saltando hasta el pasadizo amplio. Pasa por las puertas, cruza la pasarela y salta a la pequeña plataforma junto al cerrojo. Para evitar las púas deslizantes del saliente ancho, salta enseguida a la caja y sube por el lado izquierdo de la escalera. Déjate caer al saliente de la derecha y sube por los bloques. Realiza enseguida un salto largo desde el borde para asirte a la escalera y evitar unos cuantos pinchos más.

Sube y sigue el camino para dar con un interruptor (20). Acciónalo y gírate de vuelta al enrejado abierto, que da a una estatua de una serpiente. Gira a la izquierda y da un salto largo para sujetarte a la plataforma. Salta a la siguiente plataforma y luego salta y agárrate al pilar. Aúpate para obtener la llave del aposento principal (Main Chamber Key, 3). Deslízate por la serpiente para caer sobre un pilar bajo. Salta por medio de la pasarela del principio y vuelve al cerrojo. Usa aquí la llave para abrir un enrejado detrás de ti. Salta de nuevo a la pasarela, da un salto largo hacia el enrejado y luego al bloque de la escalera. Sube por la larga escalera y tírate por la derecha. Salta los pinchos y sube por la escalera. Encima está la estancia cerca del último interruptor (20): no lo inviertas. A la izquierda se ha abierto otro enrejado enfrente del anterior, y conduce a un pilar aún más alto con una serpiente. Desde el saliente y a través del enrejado, gira a la izquierda y realiza un salto largo para asirte a la siguiente plataforma. Salta a la siguiente, luego gira a la derecha y da un salto largo hacia una pendiente. Luego salta enseguida para caer junto al pilar. Sube por la escalera hasta que te detenga una cuchilla, da entonces una voltereta hacia atrás para caer en una cuesta y salta de nuevo para asirte a otra escalera. Súbela para llegar a una nueva cuchilla. Haz un giro en el aire (□+○) para agarrarte a la escalera de detrás. Sube y ve por la derecha al pasadizo para completar el nivel. Uf.

Pega unos saltitos para evitar los dos cantos rodados. Te encontrarás en un puente que hay en el exterior del templo. Ojo con el águila y los dos tigres (¿cómo caray han subido hasta aquí?).

Calcula bien al correr para pasar la cuchilla giratoria del puente sin sufrir ningún otro percance. Después de activar el interruptor podrás volver por el puente o saltar al agua y regresar por el pasaje a la zona de los trampolines. Esta segunda opción es más segura.

Balas automáticas
RIESGO
Águila
Balas de Uzi
Botiquín grande
Interruptor/palanca 19
Tigre
CUCHILLAS GIRATORIAS
Interruptor/palanca 20
MANANTIALES
FUEGO
PINCHOS
FINAL
LLAVE 3
PINCHOS
PARED DE PINCHOS
PAREDES DE PINCHOS



LAS ISLAS FLOTANTES

Secreto 1: Dragón de jade
Da un brinco a la roca plana y alta del árbol, luego salta para agarrarte al tejado y encarámate para recoger el secreto.

Secreto 2: Dragón de piedra
Mira detrás del árbol que hay al final del puente junto a la puerta cerrada y verás una abertura en la pared de roca. Salta a su derecha para caer en un pasadizo que te lleva al secreto. Para salir, ponte en la zona plana que hay a la derecha de la abertura del pasadizo y salta desde la pared para volver encima de la pendiente. Salta hacia delante desde el final del túnel al saliente cercano al puente.

Secreto 3: Dragón de oro
Antes de usar el cable, salta desde la caja arrastrada a las rocas de la izquierda. Ve al saliente de la derecha y salta a la plataforma cuadrada baja que hay al otro lado de la lava. Gírate y da un salto largo hacia el pasadizo de debajo del saliente, donde te aguarda el secreto. Para salir, da un salto largo para asirte a la pendiente que hay a la izquierda de la plataforma cuadrada. Aúpate y salta de espaldas para caer en el saliente. Desde aquí puedes saltar a la salida del nivel.

Mira a la derecha para ver la estela reluciente de un guerrero volador. Es lento a rabiar, así que tienes tiempo de sobra para apuntar y abatirlo únicamente con las pistolas. Acércate al borde de la isla. Retrocede un poco y salta a la pendiente para deslizarte de cara, salta a medio camino y gira un poco a la derecha para empezar a deslizarte de cara por la siguiente: salta enseguida y sujétate al saliente. Aúpate a la sección cubierta de celosía. Dale al interruptor (1), recorre el pasadizo estrecho y deslízate por la rampa. Saca unas armas de peso para enfrentarte a la primera estatua guardián. Cuando te acerques a la parte frontal de la isla habrá otra que cobrará vida. Dispárales una a una y sube por la trampilla. Cuando te hagas con la placa mística (Mystic Plaque) de aquí, debajo despertará la otra estatua. Baja y zúrrala. (Ver Secreto 1.) Cuélgate/suéltate del lado de enfrente de la rampa por la que entraste y agárrate al borde del saliente de la sala que hay debajo. Gira a la izquierda para darle al interruptor y da luego un salto largo a través de la puerta abierta.

Desde el borde, da un salto largo a la siguiente isla. Ve hacia delante y gira a la izquierda para saltar a la parte superior. Gira hacia la isla de las escaleras verdes y realiza tres saltos largos y agarrones para llegar al peldaño más bajo.


Este nivel es bien raro.

Sube las escaleras y gira a la derecha. Da un salto largo hacia la isla de las escaleras poco firmes. Sube y gira por la parte más alta para ver llegar otro guerrero. Derríbalo y gírate en el punto más alto para abatir a otro.

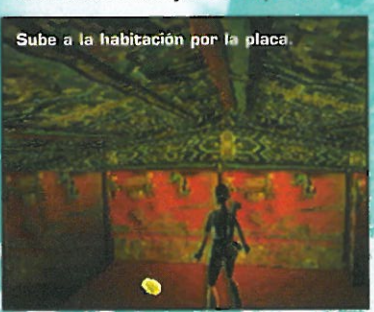
Sube por la celosía al lugar por donde entraste antes. Desde el rincón izquierdo, da un salto largo en diagonal hacia la izquierda para caer en la pendiente a la que primero saltaste. Deslízate de espaldas y agárrate al borde para dejarte caer al saliente de debajo. Da un salto largo desde aquí a la plataforma que tiene la segunda placa mística. Realiza un salto largo para asirte al lado derecho de la siguiente plataforma y salta luego a la isla donde conseguiste la primera placa.

Vuelve a seguir la ruta hacia el fondo de las escaleras poco firmes y gira a la izquierda para ver la isla en la que hay que insertar las placas. Desde el lado izquierdo del peldaño (detalle importante, ya que el lado derecho es demasiado corto), da un salto largo para sujetarte al saliente de la isla. Inserta ambas placas para abrir las puertas.


Cárgate a los guerreros estos resucitados.

Con las pistolas a punto, cruza la pasarela y ve no dejes de saltar hacia atrás para pulirte al guerrero que aparece. (Ver Secreto 2.) Da un paso atrás desde el gran pedrusco verde y gírate. A continuación salta de espaldas por encima de él y hacia arriba para evitarlo, ya que baja rodando. Gírate y salta al siguiente saliente. Cuélgate del lado, vuélvete a subir y mata al guerrero volador. Da un salto largo para agarrarte a la isla del cable.

Usa dicho cable y tírate al puente


Sube a la habitación por la placa.

inferior. Entra en el edificio, mata al guerrero y dale al interruptor (2) para abrir la puerta grande que obstruye el cable. Cárgate a dos guerreros más, ve a la siguiente sala y usa el cable que hay allí para alcanzar la pared de enfrente, agarrándote al caer. Sube por la celosía y dirígete a la derecha. Desplázate a la izquierda con las manos desde el borde verde y déjate caer. Sube por el tejado y por el saliente al puente más alto.

Regresa al punto más alto del cable principal y baja por él a través de las puertas abiertas hasta el final. Ignora las otras dos salas junto al vestíbulo y salta al área derecha del aposento principal, junto al bloque. Cuando lo toques aparecerá otro guerrero, así que mátalo.

Ahora mueve el bloque y salta al saliente inclinado para dar una voltereta hacia atrás y caer en la pasarela de encima. Acciona el interruptor (3) del pilar y vuelve a tirarte para descubrir que ahora el foso de lava de debajo del cable tiene una plataforma encima. Gira a la derecha al acercarte a la zanja y tírate al rincón para eludir los dardos. Déjate

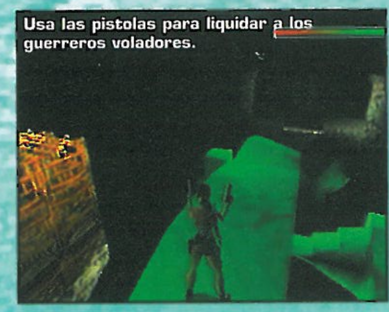

En otro salto te plantas en la siguiente placa.

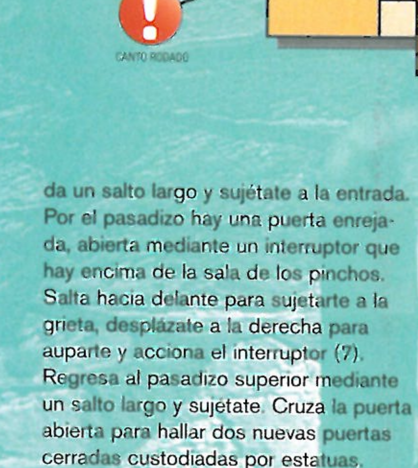
caer por las escaleras y salta luego al puente.

Dale al interruptor (4) para abrir la trampilla en la lava que hay en el lado izquierdo del aposento principal. Vuelve a subir a lo alto de la estancia por medio del bloque y la pendiente. Sube al muro, da un salto largo y sujétate para pasar por la trampilla.

Vadea hasta el fondo de la sala y dale al interruptor (5) para abrir una puerta en el aposento principal de encima. Luego vadea de vuelta y zambúllete para pasar por el túnel de la izquierda. Sal a tierra para pulsar el interruptor (6) que detiene el balanceo de las cuchillas. Vuelve por el pasadizo de las cuchillas y sube las escaleras para regresar al aposento principal, ahora con la puerta de encima recién abierta. Empuja la caja al pilar de cerca de la puerta, súbete a él,


Cruza la puerta de la placa mística.


Usa las pistolas para liquidar a los guerreros voladores.



La primera vez, tírate de la cuerda en el punto D para activar el interruptor 2. Cuando regreses, la cuerda habrá vuelto y podrás tirarte otra vez a través de la puerta abierta.

Una vez que tengas la segunda placa, vuelve atrás a la isla de antes y repite tu camino hacia la escalera.

Ten en cuenta que todas las islas naranjas de este mapa están correctamente colocadas respecto a las otras. En el texto encontrarás la ruta que debes seguir.

da un salto largo y sujétate a la entrada. Por el pasadizo hay una puerta enrejada, abierta mediante un interruptor que hay encima de la sala de los pinchos. Salta hacia delante para sujetarte a la grieta, desplázate a la derecha para auparte y acciona el interruptor (7). Regresa al pasadizo superior mediante un salto largo y sujétate. Cruza la puerta abierta para hallar dos nuevas puertas cerradas custodiadas por estatuas. Tírate por el agujero y agárrate al borde de la cuesta.

Déjate caer al interior de la jaula y dale al interruptor (8), luego ve rodando, corre de vuelta al saliente y sube a un lado del pilar inclinado. Ponte detrás de él, saca las pistolas y desembarázate de los ninjas, saltando de lado para evitar sus disparos. Ahora acércate sucesivamente a cada estatua, sube por la pared y dispárale. Pulsa ambos interruptores (9 y 10): uno abre la salida, el otro una puerta en la sala de encima.

Sal y ve al piso de arriba, matando a otro ninja. Acciona el interruptor (11) de aquí arriba para abrir la puerta adornada y despertar a los dos guerreros. Una vez difuntos, cruza y sube a lo alto de la celosía. Luego, y esto es importante, baja una muesca. Da una voltereta en el aire para agarrarte a la celosía que tienes detrás. Ve arriba a y a la izquierda hacia la sección roja y repite el truco para sujetarte a la celosía de enfrente (encima de una cuesta).

Repite el truquito varias veces para llegar a la pendiente más alta. Salta desde ella de espaldas y aguanta el botón para dar brincos de aquí para allá. Pulsa g para llegar al área plana y cárgate al ninja de allí. Tira de la caja y súbete a ella para llegar al cable. (Ver Secreto 3.) Date un paseo en él para completar el nivel.

Isla Saltarina



LIBRO DE RUTA

Para subir por las escaleras que hay arriba del foso de lava hace falta un poco de agilidad con los saltos. Tienes que dar una voltereta en el aire para cogerte a las escaleras de enfrente, y entonces repetir la jugada más arriba de la pared.

Cuando hayas abierto la puerta atrancada, crúzala y tírate por el agujero del medio. Hazlo desde la derecha, ya que así resbalarás hacia atrás, hacia la rampa, y podrás colgarte para caer a la habitación de debajo.

FINAL
M
N
PINCHOS
DARDOS
Cartuchos escopeta
Cable
GUERREROS
L
K
Mover bloque
NINJA
11 Interruptor/palanca
06 Interruptor/palanca
SECRETO 3
I
J
H
CUCHILLAS
Mover bloque
DARDOS
DARDOS
G
GUERRERO
07 Interruptor/palanca
B
02 Interruptor/palanca
F
GUERRERO
10 Interruptor/palanca
Botiquín pequeño
Balas de Uzi
PINCHOS
NINJAS
DARDOS
04 Interruptor/palanca
A
05 Interruptor/palanca
Granadas
K
L
Cartuchos escopeta
Botiquín grande
NINJA
H
Balas M16
GUERRERO
G
GUERRERO
09 Interruptor/palanca
08 Interruptor/palanca
Cartuchos escopeta
Botiquín grande
03 Interruptor/palanca



LA GUARIDA DEL DRAGÓN

Es la hora del enfrentamiento final. Toma los objetos de la primera sala y acércate a la estatua, lo cual saca de su letargo a la de enfrente, en la sala grande. Dispárale desde la entrada: si la cruza, vete a la sala grande y no dejes de moverte mientras disparas. Dale al interruptor que hay junto al lugar donde la estatua volvió a la vida para despertar a la de delante. Derrótala y acciona el interruptor que se halla a la izquierda de su posición original para abrir la salida y despertar a los otro dos guerreros. Una vez más, ve moviéndote por la sala para dispararles.

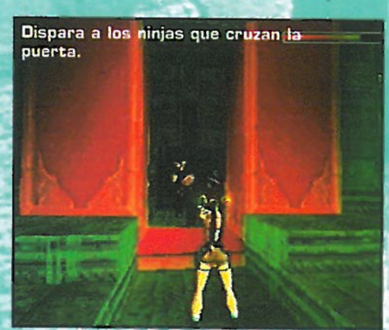
Ahora ve por la entrada abierta a una sala oscura, llena de ninjas. Intenta atraerlos a la entrada, uno a uno, para abatirlos, saltando de lado para evitar sus disparos. Recoge toda la munición que sueltan y estáte al loro con un ninja que hay cerca de la puerta del fondo: dispárale y dejará caer una placa mística con la que abrir la puerta de marras.

Ésta da a una estancia grande donde se materializa un dragón escupe-fuego al acercarte al estrado. Es un adversario temible, pero aquí tienes unos truquitos que te ayudarán a derrotarlo. Para empezar, cúbrete detrás de los pilares para evitar su ardoroso aliento. Observa además que a esa lagartija sobredimensionada le cuesta lo suyo moverse, así que puedes pasarlo corriendo, rodar y dispararle a la espalda con el M16.

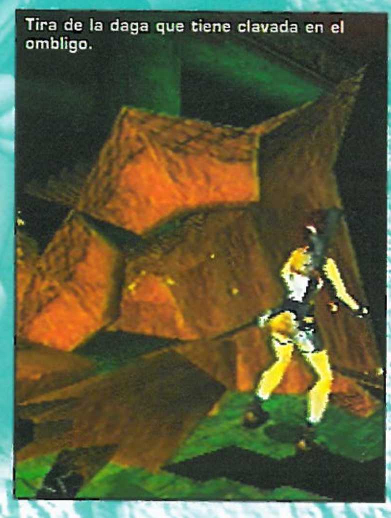
Si te hace arder, estáte a punto con los botiquines mientras corres a por los agujeros con agua más cercanos. Además de apagar tu trasero llameante, bajo la superficie hallarás también mucha munición. Intenta siempre salir por un agujero alejado del orificio en el que entraste, y mira hacia arriba antes de hacerlo para comprobar que nuestro monstruito no está a punto de achicharrarte o de atacarte con sus afiladas garras, cuyo contacto es mortal.

Cuando le hayas infligido un daño considerable, el dragón echará atrás la cabeza, pegará un rugido *que pa' qué* y caerá al suelo. Ahora, antes de que se recupere, corre enseguida hacia la herida roja de su barriga y pulsa 5 para sacar la daga mágica. Cuando lo hagas, el dragón se convierte en esqueleto y la guarida empieza a desplomarse. Evitando las llama que aparecen, ve por la puerta para esquivar los escombros que caen y completa el nivel. ¡Enhorabuena, lo lograste! Ahora Lara puede volver a su mansión y tomarse un merecido descanso... ¿O no?


Usa la placa para abrir la puerta.


Dispara a los ninjas que cruzan la puerta.

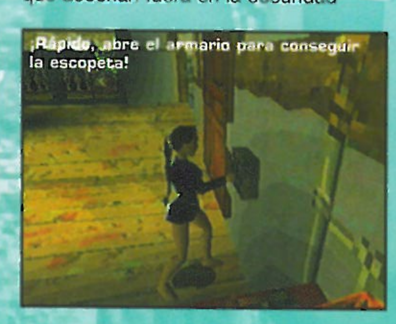

El dragón se materializa. ¡Guau!

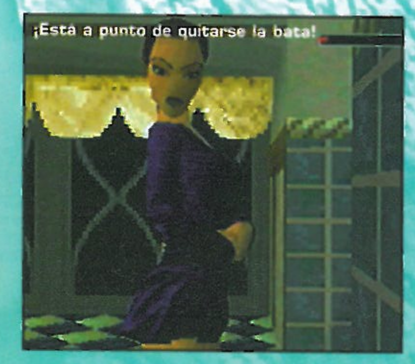

Tira de la daga que tiene clavada en el ombligo.

HOGAR, DULCE HOGAR

Lara, daga en mano, puede al fin relajarse. Admirando el artefacto que tantos problemas tuvo para conseguir, nuestra heroína está lista para irse a la cama... y echarse un buen sueñecito. Pero espera un momento, ¿eso que suena no es la alarma? Más vale abrir el armario del dormitorio para agarrar la escopeta y munición antes de que lleguen los esbirros esos. Cuando ya estén muertos, toma el resto de objetos del armario, enciende una bengala y ve al piso de abajo, disparando a otro par mientras va a la puerta de entrada. Ahora lo único que debe hacer es matar a los malos que acechan fuera en la oscuridad (enciende una bengala) y a su jefe, que va armado con dos pistolas. Tras currárselo a base de bien, Lara puede tomarse una ducha caliente, ¡pero por desgracia dispara a la cámara para que no puedas mirar!


¿Es hora de irse a la cama? Ah no...


¡Rápido, abre el armario para conseguir la escopeta!


¡Está a punto de quitarse la bata!

TRUCOS

No podíamos mandar a Lara a acostarse sin daros vuestra ración de trucos, para que podáis hacer lo que queráis con ella.

SELECCIÓN DE NIVEL

Puedes pasar al siguiente nivel en cualquier momento; bueno, siempre que estés en tierra firme y con espacio para maniobrar. Tan sólo sigue esta secuencia de movimientos: aguanta R2 para dar un paso lateral a la izquierda, a la derecha, luego otra vez a la izquierda, da un paso atrás y luego adelante, haz girar a Lara tres veces (en cualquier sentido) y da una voltereta hacia delante en el aire.

TODAS LAS ARMAS

Para conseguir al instante todas las armas y munición a tope, sigue esta secuencia de movimientos. Aguanta R2 para dar un paso lateral a la izquierda, a la derecha, luego otra vez a la izquierda, da un paso atrás y luego adelante, haz girar a Lara tres veces (en cualquier sentido) y da una voltereta hacia atrás en el aire.

BENGALAS ILIMITADAS

Este truco del almendruco resulta muy útil, ya que nunca volverás a quedarte a oscuras. Incluso aunque no te queden bengalas, puedes ver lo que haces en esos sitios sombríos. Sólo has de pulsar s para desenfundar las pistolas, luego L2 para sacar una bengala (de la nada) y encenderla.

LARA EXPLOSIVA

Este truco lo descubrimos por casualidad al realizar algo mal la secuencia de selección de nivel. No sirve para nada, ¡pero puedes ver a Lara explotar en mil cachitos! Aguanta R2 para dar un paso lateral a la izquierda, a la derecha, luego otra vez a la izquierda, da un paso adelante y luego atrás, haz girar a Lara tres veces (en cualquier sentido) y salta hacia atrás.

LIBRO DE RUTA BLOODY ROAR 2

FE DE ERRATAS: DEBIDO A UN PROBLEMA TIPOGRÁFICO QUE SE PRODUJO EN LA GUÍA DE *BLOODY ROAR 2* QUE PUBLICAMOS EL MES PASADO, LOS SÍMBOLOS DE LOS MOVIMIENTOS DE ALGUNOS PERSONAJES NO APARECIERON CORRECTAMENTE INDICADOS. POR ESO REPRODUCIMOS AQUÍ LOS RECUADROS ENTEROS DE LOS PERSONAJES QUE CONTENÍAN ERRORES. ESPERAMOS DISCULPEN LAS MOLESTIAS.

YUGO (LOBO)

MOVIMIENTOS NORMALES	
PUÑETAZO ALTO	■
PUÑETAZO	→ + ■
PUÑETAZO MEDIO	← + ■
ROMPEMANDÍBULAS VOLADOR	↖ + ■
UPPERCUT	↘ + ■
TRUCO DEL PUÑETAZO ESQUIVO	↙ + ■, ■
PATADA ALTA	✕
PATADA MARTILLO	→ + ✕
PATADA CIRCULAR	← + ✕
PATADA AL TÓRAX	MANTÉN PULSADO ↘ + ✕
PATADA DOBLE	MANTÉN PULSADO ↘ + ✕, ✕
BARRIDO	MANTÉN PULSADO ↙ + ✕
PATADA CIRCULAR SALTADORA	MANTÉN PULSADO ↑ + ✕
UPPERCUT VOLADOR	→, → + ■
RODILLAZO MEDIO VOLADOR	→, → + ✕
CUCHILLADA ASCENDENTE	→, → + ●
CUARTO LUNAR	↑ + ●
BARRIDO DOBLE	↓ + ✕
EL DESAGÜE	↓ + ●
PALMADA DORSAL ROTATORIA	← + ●
MOVIMIENTOS ESPECIALES	
ELECTROUPPERCUT	↓↙← + ■
LUNA LLENA	↓↙← + ✕
PUÑETAZO RÁPIDO	↓↘→ + ■
RODILLAZO VOLADOR	↓↘→ + ✕
TRITURACUELLOS	↓↘→ + ●
ARCO Y FLECHA	↓↙← + ●, ●
ATAQUES CORRIENDO	
PATADA BAJA MISIL ROTATORIO	→, MANTÉN PULSADO → + ●
MISIL TERRESTRE	→, MANTÉN PULSADO → + ✕
CARGA DE CODO	→, MANTÉN PULSADO → + ■
SUPERBESTIA	
FRENESÍ ALIMENTICIO	↓↙←, ←↙↓↘→ + ●

SHINA (LEOPARDO)

MOVIMIENTOS NORMALES	
GANCHO	■
PUÑETAZOS RÁPIDOS	→ + ■, ■, ■
PUÑETAZO ROTATORIO	← + ■
PUÑETAZO ELEVADO	MANTÉN PULSADO ↑ + ■
PUÑETAZO MEDIO	↘ + ■
PRESA DE GANCHO ROTATORIO	↙ + ■
PATADA ALTA	✕
PATADA MEDIA	→ + ✕
PATADA CIRCULAR	← + ✕
ROMPECADERAS	↘ + ✕
ROMPERRODILLAS	↙, ✕
PATADA SALTADORA EN CAÍDA	MANTÉN PULSADO ↑ + ✕
ATAQUE DE HOMBRO	→, → + ■
MISIL VOLADOR	→, → + ✕
CARGA DE CABEZA	→, → + ●
GARRA DE RODILLA	MANTÉN PULSADO ↓ + ●
GARRA SALTADORA	MANTÉN PULSADO ↑ + ●
PATADA ATÓMICA	← + ●
MOVIMIENTOS ESPECIALES	
PUÑETAZO ATÓMICO	↓↙← + ■
ELECTRO PATADA DOBLE	↓↙← + ✕
UPPERCUT DE GARRA	↓↘→ + ■
DESGARRACARAS	↓↘→ + ●
UPPERCUT CORTANTE	↓↙← + ●
ATAQUES CORRIENDO	
GARRA EN PICADO	→, MANTÉN PULSADO → + ●
DESLIZAMIENTO DE BÉISBOL	→, MANTÉN PULSADO → + ✕
LANZA	→, MANTÉN PULSADO → + ■
SUPERBESTIA	
SALTO DEL LAZO DE LEOPARDO	↓↙←, ↓↙← + ●

STUN (INSECTO)

MOVIMIENTOS NORMALES	
PUÑETAZO FUERTE	■
LANZAMIENTO DE HOMBRO	→ + ■
PUÑETAZO MEDIO	← + ■
MARTILLAZO SUPERDIRECTO	MANTÉN PULSADO ↑ + ■
UPPERCUT	↘ + ■
TERREMOTO	↙ + ■
RODILLAZO	✕
PATADA BAJA	→ + ✕
ROMPEMANDÍBULAS	← + ✕
ARRASTRE DEL INSECTO	↘ + ✕
SALTO TERRESTRE	↙ + ✕
PATADA HACHA SALTARINA	MANTÉN PULSADO ↑ + ✕
PUÑETAZO ELEVADO	→, → + ■
PATADA VOLADORA	→, → + ✕
CABEZAZO	→, → + ●
GARRAS DE RODILLA EN PICADO	↓ + ●
CABEZAZO SALTANDO	↑ + ●
AGUIJÓN	← + ●
MOVIMIENTOS ESPECIALES	
GOLPETAZO DE PIE	↓↙← + ■
ELECTROPATADA	↓↙← + ✕
LANZAMIENTO DE CUELLO	↓↘→ + ■
CRUCIFICADO	↓↘→ + ●
ENDURÉCETE O VUELA	↓↙← + ●
ATAQUES CORRIENDO	
DARDO VOLADOR	→, MANTÉN PULSADO → + ●
DESLIZAMIENTO DE BÉISBOL	→, MANTÉN PULSADO → + ✕
CARGA DE CUERNO	→, MANTÉN PULSADO → + ■
SUPERBESTIA	
ROBAR EL PULSO (CERCA)	→↘↓↙←, →↘↓↙← + ●

LONG (TIGRE)

MOVIMIENTOS NORMALES	
PUÑETAZO ALTO	■
PUÑETAZO FUERTE	→ + ■
GOLPEAHOMBROS	← + ■
CODAZO VOLADOR	MANTÉN PULSADO ↑ + ■
UPPERCUT	↘ + ■
BOFETADA BAJA	↙ + ■
PATADA ALTA	✕
PATADA SALTADORA CIRCULAR DOBLE	→ + ✕
PATADA CIRCULAR	← + ✕
PATADA FUERTE	↘ + ✕
BARRIDO	↙ + ✕
WOOO!	MANTÉN PULSADO ↑ + ✕
CODAZO ROTATORIO	→, → + ■
BARRIDO DE UN PASO	→, → + ✕
CORTE SUPERIOR	→, → + ●
GARRAS RASGADORAS	↓ + ●
HELICÓPTERO	↑ + ●
PATADA BAJA	↓ + ✕
EMPUJÓN ATÓMICO	← + ●
MOVIMIENTOS ESPECIALES	
ELECTROCODAZO	↓↙← + ■
PISOTEADOR	↓↙← + ✕
PUÑETAZO COHETE	↓↘→ + ■
PATADA DOBLE VOLADORA	↓↘→ + ✕
CARGA Y AGARRÓN DE CUELLO	↓↘→ + ●
PATADA CIRCULAR PISOTEADORA	↓↙← + ●, ●, ●
ATAQUES CORRIENDO	
BOLA DE CAÑÓN	→, MANTÉN PULSADO → + ●
CARGA DE PATADA VOLADORA	→, MANTÉN PULSADO → + ✕
CARGA DE CODO	→, MANTÉN PULSADO → + ■
SUPERBESTIA	
FURIA INCENDIARIA DEL TIGRE	↓↘→, →↘↓↙← + ●

BAKURYU (TOPO)

MOVIMIENTOS NORMALES	
GANCHO	■
TAJO GIRATORIO	→ + ■
CORTAHOMBROS	← + ■
SALTO GIRATORIO	↑ + ■
UPPERCUT	↘ + ■
TENDEDERO DE RODILLA	↙ + ■
PATADA ALTA	✕
PATADA HACHA GIRATORIA	→ + ✕
PATADA CIRCULAR	MANTÉN PULSADO ← + ✕
DESTROZAR RODILLAS	MANTÉN PULSADO ↘ + ✕
DESTROZARRODILLAS DOBLE	↘ + ✕ + ✕
ZANCADILLA	↙ + ✕
PATADA TRASERA GIRATORIA	MANTÉN PULSADO ↑ + ✕
HADOKEN	→, → + ■
PATADA TRIPLE	→, → + ✕, ✕, ✕
CARGA DE GARRA	→, → + ●
PRESA DE GARRA VOLADORA	↑ + ●
UPPERCUT CORTANTE	← + ●
MOVIMIENTOS ESPECIALES	
OLEADA ATÓMICA	↓↙← + ■
TELETRANSPORTE	↓↙← + ✕
ROMPEDOR AÉREO GIRATORIO	↓↘→ + ■
GARRA EN CANAL	↓↘→ + ●
MAZAZO DE GARRA ALTA	↓↙← + ●
ATAQUES CORRIENDO	
GARRAS EN PICADO	→, MANTÉN PULSADO → + ●
PATADA VOLADORA	→, MANTÉN PULSADO → + ✕
CARGA DE TAJO	→, MANTÉN PULSADO → + ■
SUPERBESTIA	
HERIDA INCENDIARIA DEL TOPO	←↙↓↘→, ←↙↓↘→ + ●

URIKO (MEDIO BESTIA)

MOVIMIENTOS NORMALES	
CODAZO	■
CODAZO A LA RODILLA	→ + ■
HADOKEN	← + ■
UPPERCUT DOBLE	MANTÉN PULSADO ↑ + ■
CODAZO AL ESTÓMAGO	↘ + ■
PUÑETAZO COHETE	↙ + ■
PATADA ALTA	✕
PATADA SALTADORA	→ + ✕
PATADA FUERTE	← + ✕
PUÑETAZO Y PATADA DE HELICÓPTERO	↘ + ✕
BARRIDO CON UN PIE	MANTÉN PULSADO ↙, ✕
PATADA ALTA EN SALTO	MANTÉN PULSADO ↑ + ✕
PUÑETAZO RODANTE	→, → + ■, ■
PATADA VOLADORA RODANTE	→, → + ■, ✕
PATADA VOLADORA TRIPLE	→, → + ✕
UPPERCUT CORTANTE	→, → + ●
TRIPLE CORTE	→ + ●
UPPERCUT SALTADOR	↑ + ●
SALTO RELÁMPAGO FRONTAL	← + ●
MOVIMIENTOS ESPECIALES	
ELECTROSALTO	↓↙← + ■
TOPETAZO DE CABEZA	↓↙← + ✕
CORTE DE CUATRO GOLPES	↓↘→ + ■
AGACHARSE	↓↘→ + ●/■/✕
GARRA CORTADORA	↓↙← + ●
ATAQUES CORRIENDO	
DESLIZAMIENTO DE BÉISBOL GIRATORIO	→, MANTÉN PULSADO → + ●
DOBLE PATADA VOLADORA	→, MANTÉN PULSADO → + ✕
CABEZAZO CAYENDO	→, MANTÉN PULSADO → + ■
SUPERBESTIA	
EL MAGO DEL PINBALL	↓↙←, ←↙↓↘→ + ●



CLAVES DE LOS MOVIMIENTOS

Nota: Todos los movimientos son para un luchador que mire a la derecha. Si mira a la izquierda, intercambia las direcciones.

Direcciones del controlador:

→	Delante
↘	Abajo + Delante
↓	Abajo
↙	Abajo + Atrás
←	Atrás
↖	Arriba + Atrás
↑	Arriba
↗	Arriba + Delante
→, mantén pulsado→	Correr hacia delante
■	Puño
✕	Patada
●	Bestia

(EN EL AIRE) EL MOVIMIENTO DEBE SER EJECUTADO EN EL AIRE

(CERCA)EL MOVIMIENTO DEBE SER EJECUTADO CERCA DEL OPONENTE

/ "O" ALTERNATIVO (USA UNO DE LOS BOTONES, NO AMBOS)



Periféricos

mandos tarjetas de memoria joypads pistolas volantes altavoces cables mandos tar

AL RICO TRUCO

Justo cuando empezaban a despegar, Sony les ha cortado las alas. Los cartuchos de trucos han sido durante mucho tiempo los grandes desconocidos del mundillo de la Play en nuestro país. Poco a poco se iban descubriendo cuando, de repente, Sony anuncia una nueva partida de consolas PlayStation —la serie 9002— que casualmente carece de puerto paralelo, justo la ranura en la que se enchufaban estos aparatitos maravillosos.



"Aparatitos maravillosos". Así es cómo los bautizó uno de nuestros lectores en su carta, publicada en el número pasado de *PlanetStation* (*Trucos por un tubo*, página 21). En ella se explicaban de una forma muy clara las principales funciones de estos dispositivos, así que no nos repetiremos. Tan sólo os presentaremos en este minirreportaje los modelos que se distribuyen oficialmente en España, para que los que os animéis a descubrir estos artilugios sepáis qué es lo que hay. Existen otros modelos que se pueden conseguir de importación (Gamebuster, Gold Finger...), pero dado que no ofrecen ninguna ventaja sobre los que tienen distribuidor oficial en nuestro país, no nos entretendremos con ellos aquí.

¿MENOS ES MÁS?

Según un comunicado oficial de Sony, la nueva serie 9002 de consolas PlayStation –la que reciben las tiendas desde hace unas semanas– es fruto del continuo proceso de "mejora técnica" al que está sometida su máquina. Aparte de la carencia del puerto paralelo, las otras "mejoras" se concretan en que la caja es de un gris azulado sin efecto metalizado; desaparece el *flash* que anuncia el disco de demos porque éste ya no se adjunta (Sony especificó tras el anuncio oficial de la serie 90002 que sí se incluirá el disco "hasta fin de existencias"), y la cobertura de la garantía ya no se entrega por separado sino que se incluye en el manual. Guau.

Todo hace sospechar que este movimiento de Sony responde a un uso de algunos de los cartuchos de trucos que los vincula a un tema que levanta ampollas en la casa madre de la Play: la piratería. Resulta que ciertos cartuchos permiten utilizar copias piratas en la gris sin necesidad de manipular en absoluto la consola (es decir, sin el chip multisistema). Basta con enchufar el cartucho en el puerto paralelo y realizar una secuencia de acciones... que no desvelaremos, por supuesto.

Es lógico y legítimo que Sony reaccione ante esta posibilidad con el fin



de atajar la maldita piratería. Sin embargo, lo que no resulta tan lógico es que lo haga "matando moscas a cañonazos". Porque esta medida –la de eliminar el puerto paralelo–perjudica injustamente no sólo a los usuarios que desean utilizar los cartuchos de trucos para sus funciones previstas, sino también a algunos fabricantes y distribuidores cuyos productos no permiten la ejecución de copias piratas, como es el caso del Xplorer de Blaze.

Pero el caso es que la decisión está tomada. ¿A qué viene entonces este reportaje, justo ahora?, os preguntaréis. Pues es bien sencillo: hasta la puesta en circulación de esta nueva serie 9002, el parque de consolas PlayStation en España rondaba ya el millón y medio de unidades. El de cartuchos de trucos, en cambio, es de unos cuantos miles. ¿A qué esperan los cientos de miles de usuarios restantes que tienen ranura y no la aprovechan? ¡Eso es lo que nos preguntamos nosotros!

Nuestra única intención es informar. A partir de ahí, que cada cual haga con su Play lo que le plazca.



XPLORER V2

Fabricante:	**Blaze**
Distribuidor:	**Ardistel**
Precio:	**6.995 pesetas**

Los cinco planetas que le otorgamos a la primera versión de este cartucho hablan por sí solos. Y aquello fue sólo el principio. Después apareció el Xplorer v2, ampliado, mejorado y ¡por el mismo precio! Además, una de las grandes ventajas de este modelo sobre todos los demás que se venden en España es el servicio post-venta.

Su distribuidor, Ardistel, facilita la actualización de las versiones anteriores de su producto mediante un software que convierte el cartucho "antiguo" en su hermano mayor. De este modo, los que ya tienen un Xplorer pueden disfrutar automáticamente de las versiones posteriores de este cartucho sin tener que volver a desembolsar el precio de un cartucho nuevo. Esto es lo que sucederá, por ejemplo, en septiembre, cuando aparezca en nuestro país el modelo de próxima generación: el Xplorer FX.

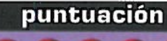
El Xplorer v2 lleva más de 2.000 trucos pregrabados para 276 juegos, a los que se pueden añadir los nuevos que vayan apareciendo (en nuestra página de *Xplorer a bordo*, por ejemplo, o en la sede web de Ardistel: www.ardistel.com), así como los de los cartuchos Action Replay y su versión americana, Game Shark, con los que el Xplorer es compatible. Y para grabar los nuevos no hay que borrar los antiguos, ya que el cartucho tiene capacidad para almacenar hasta 10.000 trucos, nada menos.

Con estos códigos se pueden obtener vidas infinitas, energía ilimitada, armas extra, acceso a niveles ocultos y otras ventajas por el estilo en muchísimos juegos. Y todo ello con las pantallas en castellano, al igual que las instrucciones impresas que acompañan al producto.

Aparte de las utilidades típicas de los cartuchos de trucos, el Xplorer v2 ofrece también algunas funciones multimedia. Contiene un visor de gráficos (para contemplar escenas de los juegos que se encuentran almacenadas en el propio CD) y permite utilizar la consola como lector de *compacts* musicales, así como para escuchar de forma independiente la música de todos los títulos para PlayStation.

También incluye un menú de tarjeta de memoria para controlar el acceso a las partidas que tengas guardadas e incluso recuperar datos que hayas borrado por error a través del propio menú del Xplorer. Por último, las capacidades del Xplorer como tarjeta de memoria se multiplican por mil si lo combinas con un PC, un programa gratuito llamado X-Link y un cable para conectar el cartucho al ordenador. De esta forma puedes convertir el disco duro en una gigantesca tarjeta de memoria capaz de almacenar millones de partidas.







ACTION REPLAY

Fabricante:	**Datel**
Distribuidor:	**Centro Mail**
Precio:	**aprox. 6.000 pesetas**

Las diversas versiones de este cartucho de trucos –que en Estados Unidos se conoce como Game Shark y es producido por Interact– tienen muchas de las prestaciones que uno puede esperar encontrar en este tipo de dispositivos: códigos precargados para muchos juegos, posibilidad de introducir códigos nuevos, capacidad para conectarse a un PC, visualización de imágenes y secuencias de vídeo de algunos juegos (como, por ejemplo, *Medievil*), gestión de tarjetas de memoria, etc.

Sin embargo, el cartuchito tiene ciertos inconvenientes: por un lado, con ciertos modelos de Action Replay la función de conexión con el PC resulta un pelín más complicada que con los modelos de la competencia (hay que instalar una tarjeta especial de comunicaciones en el ordenador). Por otra parte, muchos de los cartuchos que puedes encontrar en las tiendas sólo incluyen códigos para las versiones estadounidenses o japonesas de los juegos, de modo que el usuario español se ve obligado a introducir desde cero todos los códigos que quiera utilizar en sus juegos. Y el proceso para hacerlo es más bien largo y aburrido.

El ejemplar de este cartucho que cayó hace un tiempo en nuestras manos tenía este problema; se trataba de la versión japonesa del producto, por lo que consideramos mejor no publicar ningún análisis del mismo. Durante unos meses, la popular cadena de tiendas Centro Mail estuvo comercializando la versión europea del Action Replay y de otro cartucho de Datel llamado Equalizer (véase *PlanetStation* 5, sección Instrumental). Sin embargo, parece que no van a reponer sus existencias cuando éstas se acaben, porque, según hemos oído, "Sony no ve este producto con buenos ojos". La sombra del Gran Hermano es alargada.



puntuación



DEXDRIVE

Fabricante:	**Interact**
Distribuidor:	**Netac**
Precio:	**5.900 pesetas**

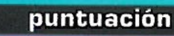
Aunque no es un cartucho de trucos, el DexDrive es otro de esos dispositivos poco conocidos y, por lo tanto, poco aprovechados en nuestro país. Se trata de un artilugio que actúa como puente de comunicación entre la PlayStation y el PC con el fin de utilizar las posibilidades que ofrece el ordenador para los usuarios de la gris. De entrada, como tarjeta de memoria de gran capacidad.

El DexDrive es básicamente un intermediario con una entrada –la ranura para las tarjetas de memoria– y una salida, que es el cable que lo conecta al PC. De este modo, una sola memory card es suficiente para guardar todas las partidas que queramos, ya que dicha tarjeta sólo hace falta para traspasar los bloques, vía DexDrive, al ordenador. Una vez que los datos están en el PC, la tarjeta de memoria puede ser borrada para grabar nuevas partidas, y así sucesivamente.

Gracias al software DexPlorer, que se adjunta gratuitamente con el dispositivo, el DexDrive también permite enviar las partidas que tenemos almacenadas por correo electrónico. De este modo podemos compartir nuestras hazañas con otros jugadores que también dispongan de conexión a Internet y DexDrive. Y, a la inversa, también nosotros podremos descargar de Internet las partidas que otros internautas nos puedan ofrecer.

El DexDrive es compatible con Windows 95, 98 y NT, y el PC debe contar con un procesador Pentium 75 o superior.

Más información: Netac (93 485 45 53)





XPLORER A BORDO

Además de unos códigos para *Driver* mucho mejores que los que trucos que vienen en el juego, este mes te ofrecemos trucos para muchos otros títulos, con un apartado especial dedicado a algunos de los mejores títulos que puedes encontrar en gama Platinum.

APOCALYPSE

Como dirían nuestros compañeros de alguna otra revista, "he aquí un juego bueno: ¡sale Bruce Willis!".

Todas las armas
800DE176 2400
800DE188 03E8
800DE18A 2402

Munición infinita
800E80EA 2400

Salud infinita
801234AA 2400

Vidas infinitas
801C4E18 0005

Bombas inteligentes infinitas
80122A02 2400

DRIVER

Por si el juego en sí no fuese ya suficientemente gamberro, ahí van unos códigos para sembrar el pánico haciendo el dominguero por las calles de San Francisco, Miami, Nueva York y Los Ángeles. ¡Sin hacerte ni un rasguño!

Modo *En secreto*: tiempo ilimitado
801E42C8 00D0

Superar prueba en secreto
801E35F0 503C
801E35F2 503C
801E35F4 503C
801E35F6 503C
801E35F8 003C

Sin daños
801E3608 0000
8009AD08 0000

Sin delito
800971F0 0000
100 banderas
300C6AAC 0064

Sin límite de tiempo
800C6C7C F99E

Daños a 0 (en la demo de *Driver*)
800B71FC 0000
80090794 0000

MARVEL SUPERHEROES VS STREET FIGHTER

Códigos para hacer de todo. ¡Que *t'apartes*, Spiderman!

Desbloquear todas las figuras
800248EA FFFF

Desbloquear todos los finales
800248DE FFFF
800248E8 FFFF

Elegir dos veces el mismo personaje
D0096E80 07EA
80096E22 1000

CÓDIGOS JUGADOR 1
CDE96E22 1000

Salud infinita
8007001A 0090
8007060C 0090

75% salud
D007001A 0090
8007001A 006C
D007060C 0090
8007060C 006C

50% salud
D007001A 0090
8007001A 0048
D007060C 0090
8007060C 0048

25% salud
D007001A 0090
8007001A 0024
D007060C 0090
8007060C 0024

Sin salud
8007001A 0000
8007060C 0000

Contador máx. combinaciones
80070610 0603

Sin contador de combinaciones
80070610 0000

CÓDIGO JUGADOR 2
CDE70610 0000

Salud infinita
8007001E 0090
800709CC 0090

75% salud
D007001E 0090
8007001E 006C
D00709CC 0090
800709CC 006C

50% salud
D007001E 0090
8007001E 0048
D00709CC 0090
800709CC 0048

25% salud
D007001E 0090
8007001E 0024
D00709CC 0090
800709CC 0024

Sin salud
8007001E 0000
800709CC 0000

Contador máx. combinaciones
800709D0 0603

Sin contador de combinaciones
800709D0 0000

PEQUEÑOS GUERREROS

Un juego normalito basado en una peli potentilla y con unos trucos excelentes. Veamos:

Munición infinita (todos los niveles)
D007B446 A462
8007B446 2400

Salud ilimitada (nivel 1)
800E09B2 0032

Vidas infinitas (nivel 1)
800E0BF4 0007

Munición infinita y todos los ítems (nivel 1)
800E0CBC 0064
800E0CBE 0064
800E0CC0 0019

RIDGE RACER TYPE 4

Esto es todo lo que hay para *RRT4*, así que, por favor, que nadie se dedique a llamarnos o escribirnos para pedir un truco que haga con Reiko lo que (casi) todo el mundo quiere hacer con Lara Croft.

Time trial extra
866390CC 5959

Completar todos los Time Trial
866390D4 5A59
866390D2 5A59

Todos los coches
B6735756 595A
16639088 504F
866390C2 594F

Impulso turbo
766618F6 304F
86601728 634F

VICTORY BOXING 2

Muy nuevo no es, pero este espléndido simulador de boxeo tiene una buena horda de fieles seguidores.

Energía infinita
86597682 7EA0
86597684 7EA0

Tiempo infinito
365BCED2 59C3

El rival no se levanta de la lona (apretar Select)
76598436 5050
86597A34 4F76

PLATINUM

Estos trucos *pata negra* son un verdadero power-up para los ejemplares con más solera de tu colección de videojuegos. Con ellos, los títulos más antiguos que llevan tiempo acumulando polvo en el fondo del armario recobrarán nueva vida. ¡A por ellos!

FINAL FANTASY VII

Menú-degustación de armas, materias e ítems para uno de los mejores títulos de rol de toda la historia.

Megaelixir
865D230C B558

Elixir
865D2306 B555

Plumaje Fénix
865D230A B557

Dinero infinito
865D2680 504F

Corte doble
865D2884 FF5F
865D2882 504F

Bahamut
865D2238 9EA9
86562236 504F

Bahamut cero
865D2250 34B2
8656224E 504F

Neo Bahamut
865D223C A7A5
8656223A 504F

Fénix
865D2240 B7A6
8656224A 504F

Shiva
865D2244 61A3
86562242 504F

Kjata
865D2248 3DAC
86562246 504F

Caballeros mesa redonda
865D224C 93B1

Leviatan
865D2254 F0AA
86562252 504F

Typoon
865D2758 00A7
865D2756 504F

GRAN TURISMO

Cuando tu vecinito te pregunte cómo es posible que un patoso como tú haya conseguido la Licencia A Internacional cuando todos sabemos que *GT* está totalmente desprovisto de trucos, no te cebes con él: continúa usando tu Xplorer y deja que la envidia le corroa lentamente.

CONCURSO XPLORER

NOMBRE: PEDRO RUIZ ACEVEDO

DIRECCIÓN:

TEL.:

PlanetStation y Arenstel S.L. sorteamos 5 cartuchos de trucos Xplorer V2 cada mes. Rellena el cupón de la izquierda y mándalo a:
Concurso Xplorer
Editorial Aurum, S.L. - PlanetStation
c/ Joventut, 19 - 08830 St. Boi de Llobregat (BCN)



Sólo 1 vuelta
865FBA58 5959

Dinero ilimitado
7659FB3A 5A5A
865D0FCA D04F

Licencia B
7659FB3A 5A5A
B65A5756 595A
165D361C 5C5B

Licencia A
7659FB3A 5A5A
B65A5756 595A
165D3624 5C5B

Licencia A internacional
7659FB3A 5A5A
B65A5756 595A
165D362C 5C5B

Desbloquear todos los extras
765BAF38 5959
B6665756 595A
165E6EA0 5556

Rivales atontados
766F8DD2 5973
865D8E20 595A

Modo GT de alta fidelidad
7659FB3A 5A5A
865D4F34 5A59
7659FB3A 5A5A
865D4F32 5A59

Todas las Gold Cups (special event)
7659FB3A 5A5A
B65D5756 595A
165D4F38 5A59

Activar garaje
7659FB3A 5A5A
865D0FDE 59CC

Todos los coches
7659FB3A 5A5A
B6C857B8 5959
165D0D74 595A

HEART OF DARKNESS

¿Se ha cansado ya tu primito de cinco años de ver las primeras pantallas de este juego cuando se lo pones para entretenerlo durante las comidas familiares? Enchúfale estos códigos y ¡*voila*! No lo oirás más en las próximas dos horas.

Desbloquear todos los niveles
365EDC3C 5962
365ED9AC 595E

Desbloquear todos los vídeos
365EDC38 5968

RESIDENT EVIL

Reconócelo: el pionero del *survival horror* no es tan fácil.

Vida infinita
3662A804 599E

Lanzacohetes desde el principio
7662DADC 5959
8662DADC BC64

Balas de pistola infinitas
8662DADE 605C

Cohetes infinitos
8662DADC BC64

Cintas de tinta infinitas
8662DAE0 557F

Colt Python
8662DADA B556

WIPEOUT 2097

El sueño de todo adicto al juego de la velocidad por excelencia: todos los ítems, todo el tiempo, toda la energía... ¡TODO!

Tiempo infinito
865DAF6C 6412

Energía infinita
86605FFB 595A

Rockets siempre
366562CA 5959
866563FA 5A59
8665602A 5A59
3665659A 5959

Misil siempre
366562CA 595C
66563FA 5B5C
8665602A 5B5C
3665659A 595C

Mina siempre
366562CA 595B
866563FA 5C5B
8665602A 5C5B
3665659A 595B

Electrobolt siempre
366562CA 5955
866563FA 5655
8665602A 5655
3665659A 5955

***Energy pack* siempre**
366562CA 5958
866563FA 5758
8665602A 5758
3665659A 5958

Autopilot siempre
366562CA 5957
866563FA 5857
8665602A 5857
3665659A 5957

Escudo siempre
366562CA 5962
866563FA 6162
8665602A 6162
3665659A 5962

Turbo siempre
366562CA 5961
866563FA 6261
8665602A 6261
3665659A 5961

Rocket derecho siempre
366562CA 5964
866563FA 6364
8665602A 6364
3665659A 5964

Rocket izquierdo siempre
366562CA 5963
866563FA 6463
8665602A 6463
3665659A 5963

Quake siempre
366562CA 595E
866563FA 5D5E
8665602A 5D5E
3665659A 595E

Eliminator siempre
366562CA 595D
866563FA 5E5D
8665602A 5E5D
3665659A 595D

***Thunder bomb* siempre**
366562CA 5960
866563FA 5F60
8665602A 5F60
3665659A 5960

Gatling gun siempre
366562CA 595F
866563FA 605F
8665602A 605F
3665659A 595F

WORMS

¡Duro con los gusanos!

Parar el reloj
866AAB04 64E1

Bombas de tipo *cluster* infinitas
866AA1B4 5955

Misiles guiados infinitos
866AA1AC 595C

Dinamita infinita
866AA1C8 595C

Minas infinitas
866AA1CC 595C

Ataques aéreos infinitos
866AA1D0 5959

Teletransportes infinitos
866AA1D4 595C

¡GANA UNO DE LOS 15 SYPHON FILTER!

PLANET STATION Y GameSHOP TE INVITAN A RESOLVER UN ENTRETENIDO PASATIEMPOS.

¡SOLUCIÓNALO Y PARTICIPA EN ESTE FANTÁSTICO SORTEO!

¿QUÉ FRASE FORMAN LAS LETRAS QUE SOBRAN AL RESOLVER LA SOPA DE LETRAS?

____

____

____

____

Nombre ____________________

Dirección ____________________

____

Teléfono ____________________

El sorteo se celebrará el 31 de agosto en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 12 de PlanetStation.

RELLENA EL CUPÓN, RECÓRTALO Y ENVÍALO A:

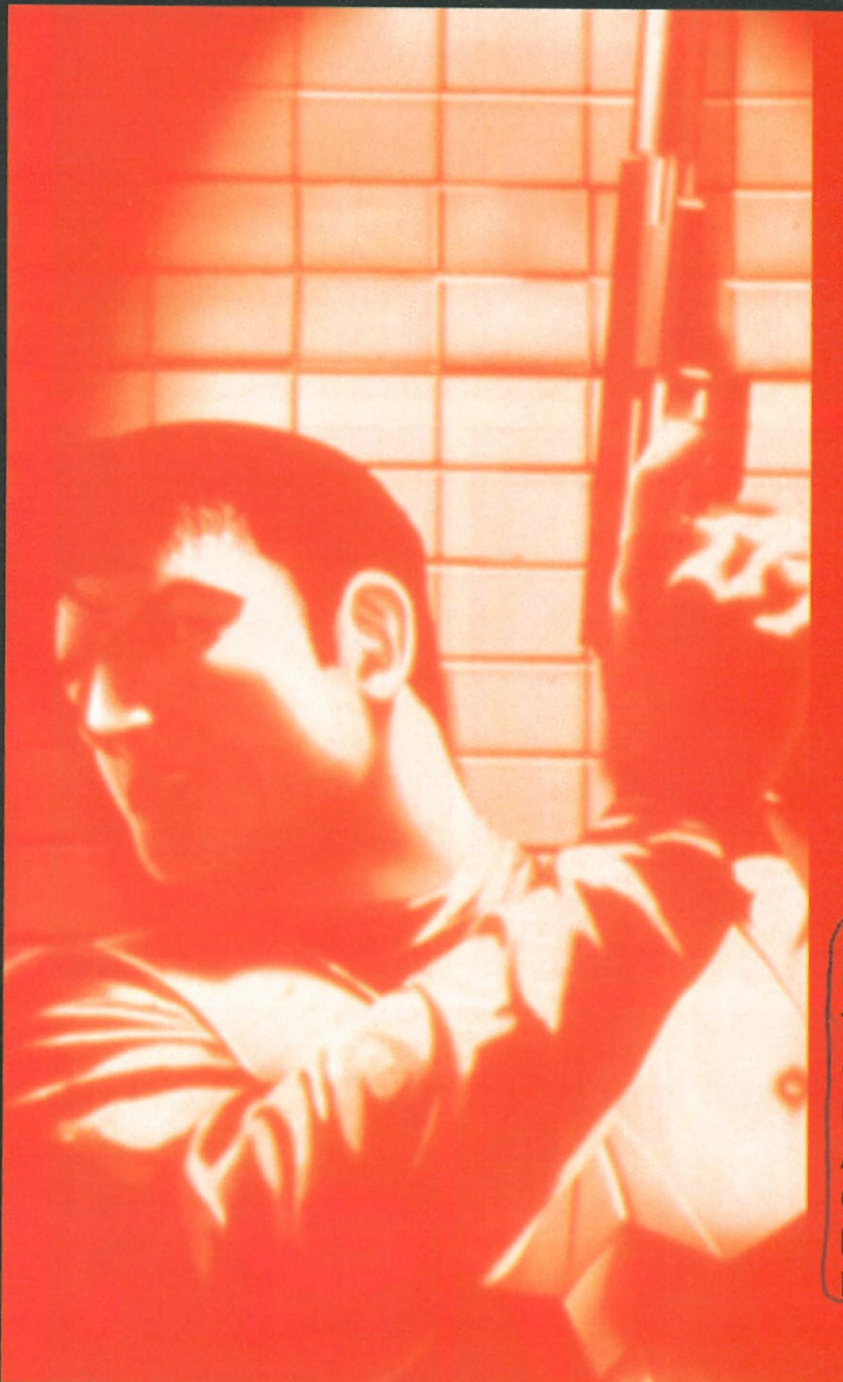
CONCURSO SYPHON FILTER
PLANETSTATION - EDITORIAL AURUM
C/ JOVENTUT, 19
08830 SANT BOI DE LLOBREGAT

BASES DEL CONCURSO

- Aceptar las bases del concurso.
- No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
- Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
- El cupón debe ser original (no se aceptan fotocopias).
- Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.



ENCUENTRA 30 TÍTULOS DE JUEGOS PARA PLAYSTATION Y DESCUBRE LA FRASE QUE FORMAN LAS LETRAS SOBRANTES.



D	H	A	S	I	S	I	R	C	O	N	I	D	S	S
I	C	O	N	B	U	G	S	B	U	N	N	Y	O	S
L	E	E	G	U	I	D	O	R	E	S	O	U	L	S
O	A	X	V	L	E	R	L	A	S	O	L	L	T	P
S	R	E	A	D	L	E	L	E	T	R	I	A	R	S
R	C	T	A	S	D	I	E	L	E	V	R	A	N	O
A	M	N	U	E	V	A	H	A	E	G	S	R	E	H
E	N	E	C	C	I	O	V	T	U	N	A	D	R	C
G	I	I	E	P	A	E	N	R	N	Y	S	E	A	I
L	L	D	T	I	R	E	E	M	M	E	V	P	O	B
A	O	E	S	Q	D	U	E	A	P	I	L	L	A	N
T	C	P	E	I	T	S	N	T	R	A	T	I	I	O
E	N	X	S	C	R	O	C	D	Y	L	A	C	S	A
M	R	E	T	L	I	F	N	O	H	P	Y	S	D	E
N	R	A	D	E	S	O	U	L	B	L	A	D	E	T
I	E	N	S	M	R	A	D	L	I	W	D	A	S	G
A	N	L	A	A	R	D	N	U	L	A	M	E	S	O
H	O	I	L	P	O	P	O	F	R	E	C	E	M	R
R	D	V	L	A	A	N	A	T	O	D	O	S	S	I
L	D	E	S	O	S	N	M	S	E	S	I	E	C	D
M	E	I	T	S	P	A	D	R	T	R	A	I	Q	G
O	G	D	A	U	E	P	A	E	U	E	S	R	T	E
T	A	E	R	I	C	I	P	T	M	U	R	E	S	R
O	M	M	T	Y	T	E	N	L	M	O	L	I	E	A
R	R	V	E	E	S	A	A	C	A	S	N	A	X	C
A	A	F	N	A	R	N	T	A	S	T	I	I	C	E
C	C	O	N	G	H	E	R	C	U	L	E	S	U	R
E	S	P	I	S	I	S	I	R	C	E	M	I	T	M
R	R	E	S	R	E	D	I	A	R	B	M	O	T	M
I	O	S	R	E	K	L	A	T	S	K	R	A	D	S

¡PUEDES GANAR UNO DE LOS 15 EJEMPLARES DE *SYPHON FILTER* QUE SORTEAMOS!

ZAO WARS: EPISODIO 10

LA AMENAZA RATÓN

Estrella invitada, Leva, la chica diez

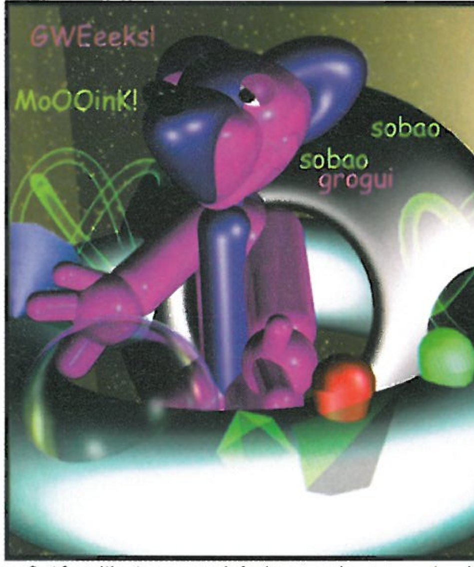


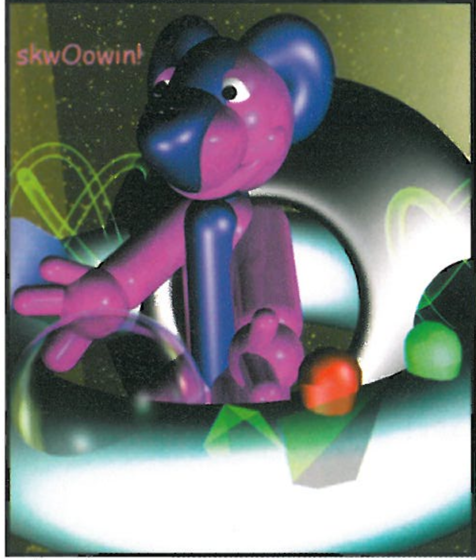














Guión, dibujos y modelado creados por: Abraham López Guerrero

Al Prisas...y paz todavía





SUSCRÍBETE A

PLANET STATION



Y GANA UN CONTROLADOR PARA TU PLAYSTATION

¡¡DE MARCA *PLANETSTATION*!!



Editorial Aurum garantiza el envío del **REGALO SEGURO** que corresponde a la promoción vigente en el momento de recibir el cupón de suscripción, pero no puede garantizar el plazo en que será recibido por el lector, ya que esta gestión no depende únicamente de Editorial Aurum y es posible que sufra retrasos ajenos a la empresa.

ADEMÁS, TE AHORRARÁS UN 15% SOBRE EL PRECIO DE PORTADA ¡PAGA 10 REVISTAS Y TE REGALAMOS 2!

Aviso: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de que aparezca en el kiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a hacer lo posible por minimizarlos.

Nota: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactad con Comercial Atheneum (93 654 40 61).

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANET STATION

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número .... (incluido) al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + gastos de envío. Incluye participación en la promoción vigente.

Nombre: ______
Apellidos: ______
Dirección: ______ Nº: ______ Piso: ______
Código postal: ______ Población: ______
Provincia: ______
Teléfono: ______

FORMA DE PAGO

- ☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito
- ☐ VISA (16 dígitos)
- ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ______
Caducidad: ______
Firma:

Domiciliación bancaria

Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:
Calle ______
Nº ______ Código postal ______
Población ______
Provincia ______

Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Clave del banco) (Clave y nº de control) (Nº de cuenta o libreta de la sucursal)

Nombre del titular: ______

Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a COMERCIAL ATHENEUM, S.A.

Firma del titular:

______, a ______ de ______ de 199__
(Población) (día) (mes)

Enviar este cupón a: Comercial Atheneum
Suscripción PLANETSTATION
c/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat

CONSTELACIÓN

Con tan sólo un mes de antigüedad en la empresa, a esta sección se le ha metido entre ceja y ceja convertirse en un punto de referencia para todos vosotros. Aunque este mes no debutan aquí demasiados títulos, seguiremos actualizando estas páginas mes a mes para facilitaros el trabajo a la hora de hacer la lista de la compra. Esperamos que os resulte útil.

●●●●● Genial ●●●● Potente ●●● Pasable ●● Cutrillo ● Fiasco
C Significa que las voces y/o los textos del juego está traducido al castellano. En el caso de los títulos que no van acompañados de este símbolo, tan sólo están en castellano los textos de la caja y el manual. **R** *PlanetStation* recomienda los juegos que llevan esta letra.

Nota de Redacción: Esta guía no es un listado exhaustivo de todos los juegos PSX que hay en el mercado. De momento hemos incluido los que hemos analizado, los que han aparecido en la sección *Libro de Ruta* y los "clásicos" que citamos en nuestro reportaje *Los mejores juegos de la historia* (*Planet* 7) que están aún disponibles. Completamos la guía con un apartado específico dedicado a la gama Platinum, de cuyos títulos detallamos el precio, el distribuidor y si están traducidos al castellano. Este directorio irá sufriendo modificaciones y será actualizado mes a mes.



Abe's Exoddus
7.990 ptas. Plataformas
GTI
●●●● C R
El universo más carismático e inteligente del planeta PSX.

Actua Golf
7.990 ptas. Deportivo
Infogrames
●●●
Simulador de golf con un montón de opciones.

Actua Pool
7.990 ptas. Deportivo
Infogrames
●●●
Billar para pacientes: sencillo a la vista, complicado manejo.

Actua Soccer 3
7.990 ptas. Deportivo
Infogrames
●●●◐
Simulador de fútbol con mucha información.

Akuji the Heartless
8.990 ptas. Aventura de acción
Proein
●●●
Buena historia y gran ambientación. Muy vistoso.

Alundra
7.990 ptas. Rol
Sony
C R
RPG para rato: ¡80 horas de juego!

Apocalypse
8.990 ptas. Shoot'em-up
Proein
●●●◐ R
Bruce Willis no para quieto. Trepidante y de fácil manejo.

Asterix
7.990 ptas. Plataformas/estrategia
Infogrames
●●●● C
Acertada combinación de géneros y personajes emblemáticos.

Asteroids
5.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts
●●●
¡Son ellos, los marcianitos de las recreativas!

Atlantis: The lost tales
7.990 ptas. Aventura gráfica
Virgin
●● C
Buenísimos gráficos para un título frustrante.



Bichos
8.490 ptas. Aventura gráfica
Sony
●●●● C
Los de la película de Disney en un juego entretenido.

Bio Freaks
8.990 ptas. Beat'em-up
GTI
Guerreros extravagantes repartiendo leña a go-gó.

Blast Radius
7.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
Para disparar en el espacio hace falta pensar.

Blasto
6.990 ptas. Acción
Sony
C
Pistola en mano y tupé en la cabeza. Gráficos pobres.

Blaze & Blade
8.990 ptas. Rol
Proein
●●
Pueden jugar hasta 4, pero tienen que saber inglés.

Bloody Roar 2
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●●◐ C R
Gráficamente soberbio y con el puntazo de la transformación de los personajes.

Blood Lines
7.990 ptas. Acción
Sony
●●◐ C
Juego soso amenizado por comentarios cachondos.

Bomberman World
6.990 ptas. Puzzles
Sony
C
Una leyenda viviente con ganas de bulla.

Breath of Fire 3
7.990 ptas. Rol
Infogrames
R
El tercero de una saga de RPG elaborado.

Buggy
6.990 ptas. Conducción
Infogrames
●●● C
Happiolo y jugable, pero nada especial.

Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo
7.990 ptas. Plataformas
Infogrames
●●●● C
Imprescindible para los peques. Y muy divertido para todos.

Bust a Groove
7.990 ptas. Baile/música
Sony
●●●● C R
Original, divertido y cachondo. Anda, ¡muévete!

Bust a Move 4
6.990 ptas.
Puzzles
Acclaim
●●●◐ R
Sencillo, colorido y adictivo.

C

C&C: Retaliation
7.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts
●●●●
Horas y horas de batallitas garantizadas.

C3 Racing
7.990 ptas. Conducción
Infogrames
●●● C
Circuitos logrados y coches desperdiciados. Lento.

Civilization II
8.990 ptas. Estrategia
Proein
●●●● R
Ser un Dios te enganchará.

Colony Wars
7.490 ptas. Shoot'em-up
Sony
Una guerra en el espacio da para muchos tiros.

Colony Wars: Vengeance
8.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●● C
Aventura espacial muy jugable y variado.

Cool Boarders 3
7.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●◐ R
Logrado simulador de snowboard con muchas posibilidades.

Crash 3: Warped
8.990 ptas. Plataformas
Sony
●●●● C R
Un clásico. Gráficos excelentes y diversión a tope.

D

Dark Stalkers 3
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●● R
Soplamocos en 2D fluidos y desternillantes.

Dead or Alive
7.990 ptas. Beat'em-up
Sony
Desahógate a manotazo limpio (y a patada, y a puñetazo, y a combo múltiple...).

Devil Dice
6.990 ptas. Puzzles
Sony
●●●
Un buen desafío en 3D con opciones multijugador

Dodgem Arena
8.995 ptas. Conducción
ITE Media
●●●
Un bicho raro: cacharros futuristas juegan a hockey. ¿Ein?

Doom
6.990 ptas. Shoot'em-up
GTI
Una de las mayores leyendas del mundo de los videojuegos. De tiros.

Dreams to Reality
7.990 ptas. Acción
Virgin
●◐

Duke Nukem: Time to Kill
8.990 ptas. Shoot'em-up
GTI
●●●●
Un cóctel explosivo protagonizado por el macho man de la Play.

★ DRIVER

8.990 ptas. · Conducción · Virgin
●●●●● C R
Una auténtica pasada de juego. Persecuciones brutales por ciudades de verdad.

E

Egipto
7.990 ptas. Aventura gráfica
Virgin
●● C
Mucha información, pero poca interactividad.

El quinto elemento
7.990 ptas. Aventura de acción
Sony
●●●
Una gran historia y un buen motor 3D mal aprovechados

F

FIFA 99
7.990 ptas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●◐ C R
Simulador de fútbol de gama alta. Muy buen control.

Formula 1 97
8.990 ptas. Conducción
Sony
C R
El mejor simulador de Fórmula 1 bajo el sol.

Formula 1 98
8.990 ptas. Conducción
Sony
●●●● C
Simulación detallista y muy cuidada. No es fácil.

Future Cop: LAPD 2000
7.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts
Los policías del futuro en Los Ángeles son muy agresivos.

G

Gex: Deep Cover Gecko
8.990 ptas. Plataformas
Proein
●●●● C
El lagarto de siempre en muy buena compañía.

Ghost in the Shell
7.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
Combate el terrorismo internacional desde el interior de una cápsula.

Global Domination
6.990 ptas. Estrategia
Sony
●● C
El poder no siempre es atractivo...

Guardian's Crusade
8.990 ptas. Rol
Proein
●●●◐
Rol colorista y simpático muy indicado para principiantes.

H

Hard Edge
7.990 ptas. Aventura de acción
Infogrames
●●●●
Gráficos muy guapos para una aventura agitada y adictiva.

Heart of Darkness
7.990 ptas. Aventura gráfica
Infogrames
●●●● C R
Gráficos espectaculares y un doblaje impecable.

Hugo
7.990 ptas. Aventura
ITE Media
● C
Ideal para poner a prueba tus nervios. Te pondrás histérico.

I

ISS Pro '98
9.490 ptas. Deportivo
Konami
R
Probablemente, el mejor de fútbol. Enorme Jugabilidad.

K

Kensei: Sacred Fist
7.990 ptas. Beat'em-up
Konami
●●
No tiene mucho para alabar, pobrecillo. Lo peor es que es lento.

KKND Krossfire
7.990 ptas. Estrategia
Infogrames
●●●◐ R
Batallitas en tiempo real con opción para dos jugadores.

★ FINAL FANTASY VII

3.990 ptas. · Rol · Sony
●●●●● C R
Aunque parezca increíble, aún hay gente que se atreve a pedir razones para comprar este grandioso juego. Si eres uno de ellos, búscalas en las páginas de *Al Habla* de este mes.

Knockout Kings
7.990 ptas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●◐
Boxeo con licencia oficial y buenos gráficos.

Kula World
7.990 ptas. Puzzles
Sony
Como decía Serrat, "Niño, deja ya de joder con la pelota...".



Legend
8.990 ptas. Rol
Proein
3
Muy sangriento, pero pobretón en gráficos, jugabilidad y ambientación.

Libero Grande
6.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●●◐ R
Fútbol con un enfoque original: sólo llevas a un jugador del equipo.

Live Wire!
6.990 ptas. Puzzles
Infogrames
●●◐ C
Buen punto de partida con una resolución histerizante.



Marvel Super Heroes vs Street Fighter
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●
Grandes golpes a manos de grandes personajes. Muy jugable.

Medievil
7.990 ptas. Aventura de acción
Sony
●●●●● C R
Una gran obra en todos los sentidos. Hay que verlo.

Megaman Legends
7.990 ptas. Rol
Virgin
●●●● R
Rol del bueno en 3D.

Megaman x4
7.990 ptas. Acción
Virgin
●●●
Efectista (aunque bidimensional) y con buen ritmo.

Michael Owen's WLS 99
7.995 ptas. Deportivo
Proein
●●●●
Fútbol muy realista y gráficos impresionantes. Difícil.

Monaco Grand Prix RS 2
7.995 ptas. Conducción
Ubi Soft
●●● C
Aunque técnicamente es correcto, se queda un poco atrás.

Monkey Hero
8.990 ptas. Rol
Proein
●●●
Una buena opción para introducirse en el rol de acción.

Mortal Kombat 4
8.990 ptas. Beat'em-up
Acclaim
Mucha sangre y casquería en una secuela prescindible.

Moto Racer 2
7.990 ptas. Conducción
Electronic Arts
C
Escoge tu burra y... ¡a correr!

Mr. Domino
8.990 ptas. Puzzles
Virgin
Una instructiva (y entretenida) lección de física.

Music
6.990 ptas. Música
Proein
C
Siéntete D.J. por un día. Corta, pega y remezcla.

N

NBA Live 99
6.990 ptas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●◐ C R
El simulador de baloncesto por antonomasia.

Need for Speed IV
8.490 ptas. Conducción
Electronic Arts
●●●● C R
Coches reales y acertada curva de aprendizaje.

NFL Xtreme
7.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●
Fútbol americano con licencia de la liga oficial.



METAL GEAR SOLID

8.990 ptas. · Aventura de acción · Konami
●●●●● C R
La última obra maestra de la Play. Marcará un antes y un después, porque lo tiene todo y más. Innovación y calidad a tope.

NHL 99
7.990 ptas. Deportivo
Electronic Arts
Hay hielo, patines, sticks, porterías y embestidas: ¿qué es?

NHL Face Off 99
6.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●●
Hockey sobre hielo adictivo y con buen ritmo.

Ninja
7.990 ptas. Acción
Proein
●●●◖
Una historia interesante con muchos piños de por medio.



O

O.D.T.
7.990 ptas. Aventura de acción
Sony
●●●● C
¿Incomprendido o injugable? Extraña combinación de géneros, en todo caso.



P

Parappa the Rapper
6.990 ptas. Música
Sony
C R
La música llegó a la Play de la mano de este rompedor y divertido título.

Pequeños guerreros
7.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts
●●●◖
Adaptación más bien justita de la película homónima.

Pocket Fighters
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●
Versión de bolsillo de los luchadores de Street Fighter.

Point Blank
6.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
R
Quizá sea simplón, pero tiene su gracia y dura mucho.

Pool Hustler
7.990 ptas. Deportivo
Infogrames
●●●
Simulador de billar más que decente.

Populous: El principio
7.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts
●●●◖ C
Un clásico del PC. Gráficos 3D y profundidad argumental.

Pro 18 World Tour Golf
6.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●◖ C
Novedosa interfaz y vistosos campos de golf.

Puma Street Soccer
7.990 ptas. Deportivo
Infogrames
●●◖
La riqueza de movimientos es una de sus escasas virtudes.

R

Rally Cross 2
6.990 ptas. Conducción
Sony
●●◖ C
Jugabilidad arcade y editor de circuitos.

Ridge Racer Type 4
8.490 ptas. Conducción
Sony
●●●●◖ C R
Diversión arcade 100%. Y Reiko es un encanto.

Rival Schools
8.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●● R
Peleas trepidantes con estética manga a la salida del cole.

Rogue Trip
7.990 ptas. Acción
GTI
Un viaje turístico desmadrado y sin escrúpulos.

Rollcage
8.490 ptas. Conducción
Sony
●●●●◖ R
Tremendamente anárquico y original. Una gozada.

R-Type Delta
7.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●●
Matamarcianos inmortal que conseguirá 'picarte'.

R-Types
7.990 ptas. Shoot'em-up
Virgin
●●●
Un nuevo reto de los marcianitos de siempre.

Running Wild
6.990 ptas. Carreras
Sony
●●●
Sencillote, pero divertido (sobre todo la opción multijugador).



S

San Francisco Rush
7.990 ptas. Conducción
GTI
●●●◖
Coches voladores (o casi) en un tipo arcade muy divertido.

Scars
8.990 ptas. Conducción
Ubi Soft
C
Bugas cachondos para hasta cuatro jugadores a pantalla partida.

PLATINUM

Abe's Oddysee
3990 ptas. Plataformas
GT!
C R

Batman y Robin
3.990 ptas. Aventura de acción
Acclaim
C

Colin McRae
3.990 ptas. Conducción
Proein

Command & Conquer
3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts

Constructor
3.990 ptas. Simulador construcción
Acclaim
C R

Cool Boarders 2
3.990 ptas. Deportivo
Sony

Crash Bandicoot
3.990 ptas. Plataformas
Sony

Crash Bandicoot 2
3.990 ptas. Plataformas
Sony
R

Croc
3.990 ptas. Plataformas
Electronic Arts

Die Hard Trilogy
3.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts

Fantastic Four
3.990 ptas. Beat'em-up
Acclaim

Final Fantasy VII
3.990 ptas. Rol
Sony
C R

Forsaken
3.990 ptas. Shoot'em-up
Acclaim
C

G-Police
3.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
C

Gran Turismo
3.990 ptas. Conducción
Sony
C R

Grand Theft Auto
4.990 ptas. Conducción
Proein

Hércules
3.990 ptas. Aventura gráfica
Sony

Jurassic Park: El mundo perdido
3.990 ptas. Aventura de acción
Electronic Arts

Magic the Gathering
3.990 ptas. Estrategia
Acclaim

Micromachines V3
4.490 ptas. Conducción
Infogrames
C R

Moto Racer
3.990 ptas. Conducción
Electronic Arts

Resident Evil
4.990 ptas. Aventura de acción
Virgin
R

Road Rash
3.990 ptas. Conducción
Electronic Arts
C

Soul Blade
3.990 ptas. Beat'em-up
Sony
R

Soviet Strike
3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts

Space Jam
3.990 ptas. Deportivo
Acclaim

Super Cross 98
3.990 ptas. Carreras
Acclaim

Tekken 2
3.990 ptas. Beat'em-up
Sony
R

TOCA Touring Cars Championship
4.990 ptas. Conducción
Proein
C

Tomb Raider I
4.990 ptas. Aventura de acción
Proein
R

Tomb Raider II
4.990 ptas. Aventura de acción
Proein
R

True Pinball
3.990 ptas. Puzzles
Infogrames

V-Rally
4.990 ptas. Conducción
Infogrames
C

Wipeout 2097
3.990 ptas. Conducción
Sony
R

Worms
3.990 ptas. Puzzles
Infogrames

Sensible Soccer
7.990 ptas. Deportivo
GTI
●●◖
Muchas posibilidades futbolísticas, con editor de competiciones y jugadores.

Sentinel Returns
7.990 ptas. Puzzles
Sony
Del Spectrum a la Play con un acierto razonable.

Shadow Gunner
9.995 ptas. Shoot'em-up
Ubi Soft
●●● C
Uno de robots y tiros en plan arcade.

Shangai True Valor
6.990 ptas. Puzzles
Sony
●●◖
Adaptación de un juego oriental milenario.

Spyro the Dragon
7.990 ptas. Plataformas
Sony
●●●●● C R
Fluidez, perfección gráfica y libertad de movimientos. Una joya.

Street Fighter Alpha 3
8.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●● R
El mejor de lucha en dos dimensiones para la gris.

Street Fighter Collection 2
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●
Los amantes de la saga lo disfrutarán. Los otros no tanto.

Suikoden
8.990 ptas. Rol
Konami
R
Rol a mogollón: puedes llevar a un montón de peña.

Super Puzzle Fighter II Turbo
5.990 ptas. Puzzles
Virgin
R
Los 'luchadores callejeros' atacan de nuevo, esta vez con puzzles.

T

T'ai Fu
8.990 ptas. Acción
Proein
●●●◖
Tigre guerrero con toques plataformeros.

Tank Racer
7.990 ptas. Carreras
Virgin
●●●◖
La oportunidad de dirigir un tanque no se presenta cada día.

Tekken 3
8.990 ptas. Beat'em-up
Sony
R
Los mejores 'mandaos' de la PlayStation. Imprescindible.

Tetris Plus
8.490 ptas. Puzzles
Virgin
R
En lugar de contar ovejas, contarás bloques de colores.

Tenchu
8.990 ptas. Aventura de acción
Proein
●●●● R
Planteamiento original y adictivo. Muy sangriento.

The Granstream Saga
6.990 ptas. Rol
Sony
●●●◖
Rol con estética manga y buen aspecto.

Tiger Woods 99
7.990 ptas. Deportivo
Electronic Arts
●●●● C
Golf accesible y bien resuelto desde el punto de vista gráfico.

Time Crisis
7.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
R
Si tienes pistola, ¡amortízala! Corto, pero bueno.

TOCA 2 Touring Cars
8.990 ptas. Conducción
Proein
●●●● C R
Realismo bien envuelto y con numerosas opciones.

Tomb Raider III
8.990 ptas. Aventura de acción
Proein
●●● C
¿Quién se resiste a irse de excursión con Lara una vez más?

Twisted Metal 2 World Tour
6.990 ptas. Acción
Sony
R
La agresividad al volante elevada a la máxima expresión

U

UEFA Champions League
7.990 ptas. Deportivo
Proein
●●●◖
Es fútbol, es una liga, y son los campeones. Está claro, ¿no?

Unholy War
8.990 ptas. Estrategia
Proein
C
De santos no tienen ni un pelo. ¡Son muy brutos!



V

V2000
8.990 ptas. Shoot'em-up
Ubi Soft
●● C
Buenas ideas estropeadas por una fallida puesta en escena.

Victory Boxing 2
8.990 ptas. Deportivo
Virgin
Expláyate en el ring con este simulador de boxeo.

Viva Football
6.990 ptas. Deportivo
Virgin
●●●◖ C
La historia del deporte rey relatada con todo lujo de detalles.

V-Rally 2
8.990 ptas. Conducción
Infogrames
●●●●◖ R
Una jugabilidad fuera de serie y un editor de circuitos sob

W

Warcraft 2
7.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts
C
Pon a prueba tus dotes de estrate

Warhammer: Dark Omen
7.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts
El pionero de la estrategia 3D en tiempo real.

Warzone 2100
8.990 ptas. Estrategia
Proein
●●● C
Un juego valiente e innovador, con buena IA.

WCW/NWO Thunder
8.990 ptas. Beat'em-up
Proein
●●●
Gran variedad de competiciones de lucha libre.

Wild Arms
6.990 ptas. Rol
Sony
●●●● C R
Rol con mucho combate y pocos gráficos.

Wing Over 2
6.990 ptas. Simulador vuelo
Sony
●●◖
Simulador de aviación sencillo de manejar (algo inaudito).

Wreckin' Crew
8.990 ptas. Conducción
Proein
C
Personajes excéntricos al volante. Divertido.

WWF: Warzone
8.990 ptas. Beat'em-up
Acclaim
Luchadores sudados, peludos y grasientos. Encantadores.



X

X-Games Pro Boarder
7.990 ptas. Deportivo
Sony
●●● C
Snowboard potente, aunque algo complicado.

X-Men vs Street Fighter
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●
Gran jugabilidad con pocos alicientes. En 2D.



Y

Yo-yo's Puzzle Park
7.990 ptas. Puzzles
Virgin
●●●
Simpáticos cabezones muy recomendable para dos jugadores.



EN EL PRÓXIMO NÚMERO:

¡A LA VENTA EL 18 DE AGOSTO!

>Afilate las uñas: ***Soul Reaver*** ("el arrancador de almas") ya está aquí. Y el mes que viene en *PlanetStation* encontrarás el complemento perfecto: la guía paso a paso de ***Legacy of Kain: Soul Reaver.***

>Londres te espera con las calles abiertas. Nuestro *Libro de Ruta* de **GTA London** será la guía perfecta para recorrer todo el juego de arriba abajo, así que ¡vete preparando para delinquir!

>La leyenda de los Gobbos ataca de nuevo con ***Croc 2***, del que te lo contaremos *toro, toro y toro* en el próximo número.

>Por mucho verano que sea, no faltarán las noticias, ni los análisis, ni los previews, ni *na'-de-na'*. Y además habrá un reportaje especial de shoot'em-ups para empuñar la pistola (de plástico, *of course*) y quién sabe si algo más…

>¡No te la pierdas!

NOTA: Estos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.



PRO CARRY CASE

¡No te prives en vacaciones! Maletin de transporte para tu Play, juegos y accesorios favoritos.



PRO SHOCK ARCADE.
¡ EFECTO VIBRACIÓN. !



PISTOLA SCORPION
LIDER EN EL MERCADO.
Ahora VIBRA SIN PILAS



CYBER SHOCK:
Dos potentes motores.



PlayStation Magazine







AVENGER PRO:
Pistola con pedal y retroceso.

Nuestros accesorios están clasificados ¡¡¡ DE BUENOS A EXCELENTES !!!

MEMORIAS DE
1, 2 y 4 Mb.
sin compresion de datos

A LA VENTA EN TOYS "R" US GRANDES ALMACENES Y TIENDAS ESPECIALIZADAS.



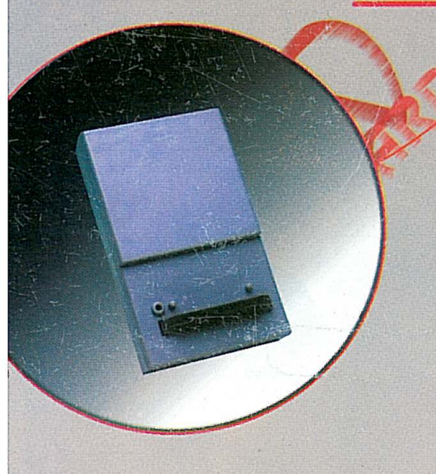
C/ Julio García Condoy, 40
50015 – ZARAGOZA
Tel: 976 73 49 44
Fax: 976 74 25 33
E-mail: ardistel@ctv.es
Página web: ardistel.com



XPLORER V.2

EL ÚLTIMO CARTUCHO DE TRUCOS

PARA USO CON SONY™ PLAYSTATION™



- El único cartucho con pantallas totalmente en castellano.
- Futuras actualizaciones a nuevas versiones vía memoria o CD directamente con tu Play.
- Función CD musical completa.
- Visor de gráficos.
- Contador de juegos y trucos incluido.
- 305 juegos y 2.370 trucos ya pregrabados.
- Trucos para juegos exclusivamente en castellano.
- Compatible con Action Replay ™ y Game Shark ™
- Efectos especiales, vidas infinitas, munición ilimitada, niveles ocultos, carácteres secretos, armas especiales, energía sin fin y mucho, mucho más.
- Códigos actualizables desde Internet: http://www.ardistel.com/xplorer y también publicados en la revista Planet Station.

P.V. RECOMENDADO

6.995 Ptas.

EL MEJOR VOLANTE PARA TU PLAY

TODOS LO DICEN: FANATEC SPEEDSTER

Play manía · Planet Station · PlayStation Magazine

El volante de los coches no es de plástico. ¿Y el de tu Play?



- eje y carcasa metálicos.
- palanca de cambio de aluminio.
- volante recubierto de caucho.
- mayor resistencia al giro, te permite más realismo.
- pedales antideslizantes.
- modos digital y analógico.
- 8 botones disponibles, 4 botones de dirección.
- fácil montaje, con ventosas y/o abrazaderas.



A LA VENTA EN TOYS "R" US GRANDES ALMACENES Y TIENDAS ESPECIALIZADAS.



C/ Julio García Condoy, 40
50015 – ZARAGOZA
Tel: 976 73 49 44
Fax: 976 74 25 33
E-mail: ardistel@ctv.es
Página web: ardistel.com